

GAMES PREVIEW

NR. 3.1989
PRIS KUN
29.50

AMIGA • COMMODORE 64 • PC • ATARI ST

AMSTRAD • M.F.

DEN TÆNKENDE COMPUTER

- HVEM STYRER HVEM?

HVORFOR ER I SÅ KEDELIGE

- SPILINDUSTRIEN I 3. GRADS
FORHØR

VI VISER VEJ GENNEM
**JOYSTICK
JUNGLEN**
- DEN DEFINITIVE
GUIDE

FANTASY SPECIAL:
**LEISURE
SUIT LARRY**
- 100% LØSNING

DANMARKS BEDSTE SPILANMELDELSER:

- SUPER HANGON
- DENARIS
- WAR IN THE MIDDLE
EARTH
- + MANGE FLERE



SPILTEST • FEATURES • TIPS • HOTLINE • FANTASY
I DETTE NUMMER
STÆRKT UDVIDET
TIPS - SEKTION

Forlaget Microtech
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg
Tlf: 86 80 08 77
Fax: 86 80 07 55

Ansv. chefredaktør:

Peter Erfurt

Redaktør

Søren Bang Hansen
Redaktionelle medarbejdere:

Kenneth Bernholm

Otto Plantener Jensen

Peter Normann

Jakob Sloth

Christian Sparrevohn

Steve Cooke (England)

Dan E. Andersen (USA)

Layout og illustrationer:

Malan Zachariassen

Astrid Glahn

Peter Hvidtved

Fotos:

Søren Bang Hansen

Sats:

Forlaget Microtech

Repro:

Forlaget Microtech

Tryk:

Color Print North

Distribution:

DCA, AVISpost

Annonce ekspedition:

Lasse Højgaard

Brian Markussen

Tlf: 86 80 08 77

ABONNEMENT:

Brug kuponen bag i bladet, eller ret henvendelse til forlaget.

Games Preview er et uafhængigt spilmagasin, som udkommer 10 gange årligt. Intet materiale fra dette blad må genanvendes uden redaktionens skriftlige samtykke. Citater med tydelig kildeangivelse er dog tilladt.



FEATURES

10. DENTÆNKENDE MASKINE

- Er KITT, den tænken computerbil en realistisk mulighed? Nej, men læs her om mere eller mindre tænken computere, de førende film om emnet og om alle andre former for kunstig intelligens. Vi lover dig, at du vil have et helt nyt syn på din Spectrum når du er færdig med disse sider!



14. SPIL ... GAAAB !

- GP's altid sprudlende skribent Jakob Sloth går her i flæsket på de store softwarehuse, hvor han sætter sit internationalt gode rygte på spil, og spørger, hvorfor mange spil

bliver belemret med så enormt kedelige gameplays. Er det plagiat-tid eller er softwareudviklerne fantasiløse... Vi går helt tæt på.

34. JOYSTICK TEST



- Vi kender det allesammen ... man spiller IK+ 12 timer i træk, og så bryder den f..... tyrboblasten 44+ sammen.

Læs her om markedets førende joysticks, og find det ultimative joystick til din foretrukne spillemaskine.

RUBRIKKER

4. HOTLINE

- Hvad sker der inden for spilverdenen, GP bringer de nyeste nyheder uden censur.

8. FEEDBACK

- Endnu engang har alle vore trofaste læsere overdyndet os med breve i alle størrelser. Vi har udvalgt de bedste!

18. SYNTAX ERROR

- TOP64 slår igen ... Denne gang mere end almindeligt hårdt med sin altid opmærksomme karatechip ...

38. CONTACT

- Alt købes og sælges, hvis det da ikke lige byttes væk!

50. SUPERMARKE D

- Tag en tur med indkøbsvognen, og se om der ikke skulle være et tilbud du ikke kan sige nej til



GAMEPLAY

20.

- Spiltests kan man altid finde ... Vi bringer denne gang ikke bare månedens fleste, men også bedste spilanmeldelser. Redaktøren bringer en stor tak til alle disse anmeldere og deres fantastiske bippende maskiner, som lod disse sider være mulige.



I DETTE NUMMER:

Denaris	20
Dragon Ninja	21
Deep	22
Titan	22
Baal	23
Wanderer	23
Dugger	24



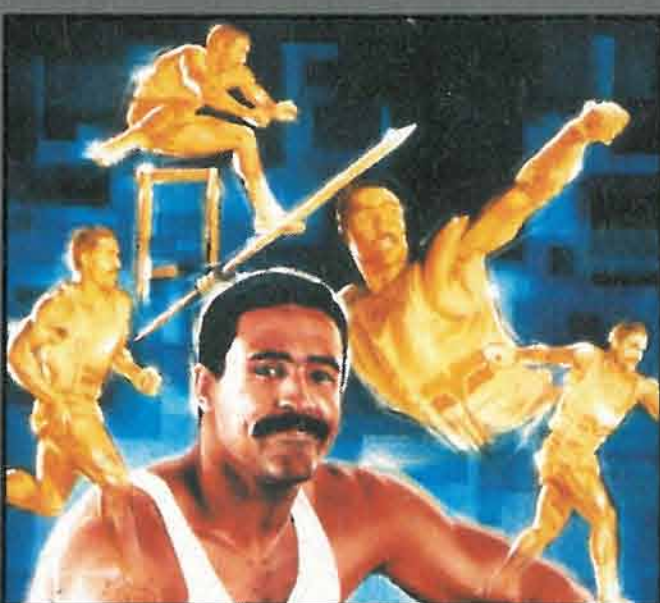
Eliminator	24
Ballistix	25
IK+	25

War in Middleearth ..	26
Realm of the Trolls ..	28
Classics	28
ISS	29
Crazy Cars II	30
Afterburner Amiga ..	30
Dynamic Duo	31
Teenage Queen	31
Super Hangon	32

44. TIPS

- Dette er måske ikke lige stedet, hvor man får en 13'ner, men det er ihvertfald stedet, hvor problemerne afklares. Hvordan får du morgen, middag og aften-stjerner i Yie Ar Kung Fu og hvorledes er Batmanspillet opbygget?

Se kortet og læs tipsene i ... GP Tips!



46. FANTASY

- Han kom, han så og han spillede ... Saradon har ikke ligget på den lade side, og fremtryller denne gang hjælp til mange fastlåste sjæle omkring i landet.



DE GODE GAMLE DAGE!

Mange af os, der har været med "fra starten", tænker sikkert tilbage på computerboommet først i 80'erne med en smag af nostalgi i munden.

Det var dengang, spil blev udviklet på skumle loftskamre af entusiastiske freaks. Mange husker sikkert folk som Jeff Minter, og det var helt normalt at een person stod for både grafik, lyd, programmering og markedsføring. De tidlige datablade var fyldt med annoncer fra alskens små "hjemmebryggede" software huse. Hvert spil var en nyskabelse. Det var Individualisternes og mangfoldighedens tidsalder.

Sådan er det ikke mere. Computerspil er blevet BIG BUSINESS - på linje med pladeindustrien. Hvis man besøger en international spil-messe præges billedet af nålestribede forretningsmænd med attaché-mapper i hænderne og dollartegn i øjnene.

Måske synes du jeg lyder nostalgisk, og mange vil sikkert indvende at der også dengang var mange elendige spil i omløb. Men det forekommer mig alligevel, at der er en væsentlig forskel: Når spil var dårlige dengang, var det som regel fordi programmørerne endnu ikke forstod at udnytte computerne fuldt ud. 64'eren var en ny, uudforsket maskine, og mange spil bar naturligvis præg af dette.

Idag dur den undskyldning ikke mere, men alligevel bliver store, veletablerede softwarehuse som Ocean, Us. Gold, Domark m.fl. ved med at belemre offentligheden med det ene stykke bras efter det andet.

Det er nemlig ikke økonomisk rentabelt at tage sig tid til at lave et rigtig godt spil. Nu om stunder fyrer man de fleste penge af på licenser og markedsføring. Et firma som Domark indrømmer åbent, at spil idag først og fremmest sælger på grund af deres navn - ikke deres kvalitet.

Der er også en tendens til hele tiden at fokusere på de tekniske aspekter af spillet: Alle konkurrerer indbyrdes om at lave den flotteste grafik, lyd, musik, animation og hvad ved jeg. Hvad man derimod bekymrer sig mindre om er gameplayet. Flere og flere spil er ren overflade, og det er de færreste spil, der byder på nogen længerevarende underholdning. Softwarehusene tæsker langhalm på gamle, kommercielt succesfulde, spiltyper. Man efterligner konkurrenternes spil. Man snyder forbrugerne. Og værst af alt: man tjener penge på det!

Dette nummer af Games Preview er det sidste blad med undertegnede ved roret. Jeg har valgt at videreuddanne mig indenfor journalistfaget, og vil derfor godt benytte lejligheden til at sige tak for alle de positive breve, som mange af jer har sendt ind. Det har været en spændende opgave at starte og udforme et helt nyt blad, og jeres positive reaktioner har selvfølgelig været prikken over i'et.

Fortsat god fornøjelse!

Søren Bang Hansen

Søren Bang Hansen

Fra redaktionen vil vi sige Søren tak for mange spændende timer, og vi ønsker ham held og lykke med uddannelsen.

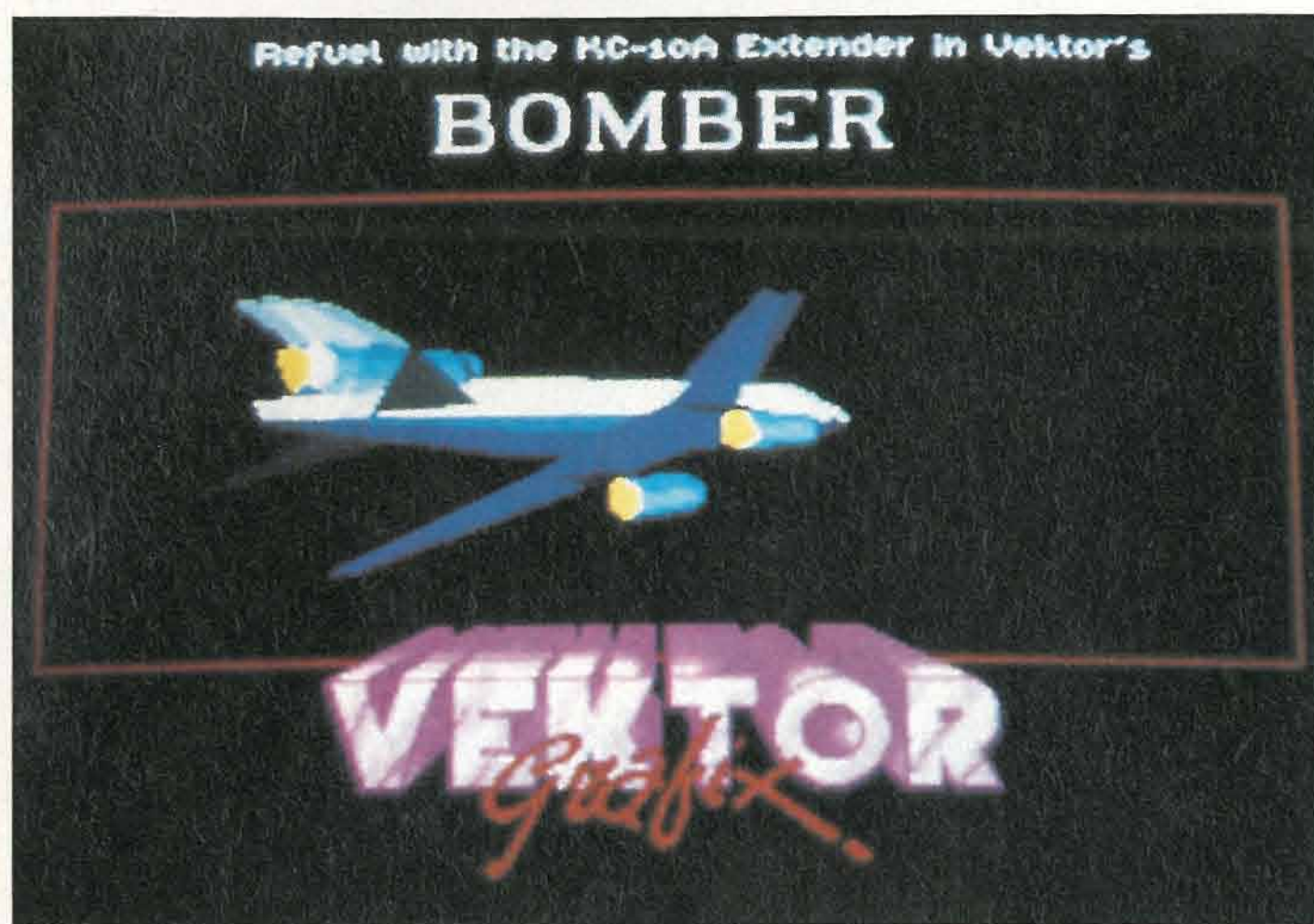
Foreløbig vil Games Preview blive videreført af en intern redaktionsgruppe, og vi kan love jer, at den grundlæggende stil og idé i GP vil blive bevaret og udbygget, så Danmarks bedste spilleblad bliver ENDNU bedre.

Peter Erfurt
Chefredaktør.

Peter Erfurt

HOTLINE

BOMBS AWAY!



ACTIVISIONS BOMBER - Endnu en flyvesimulator!

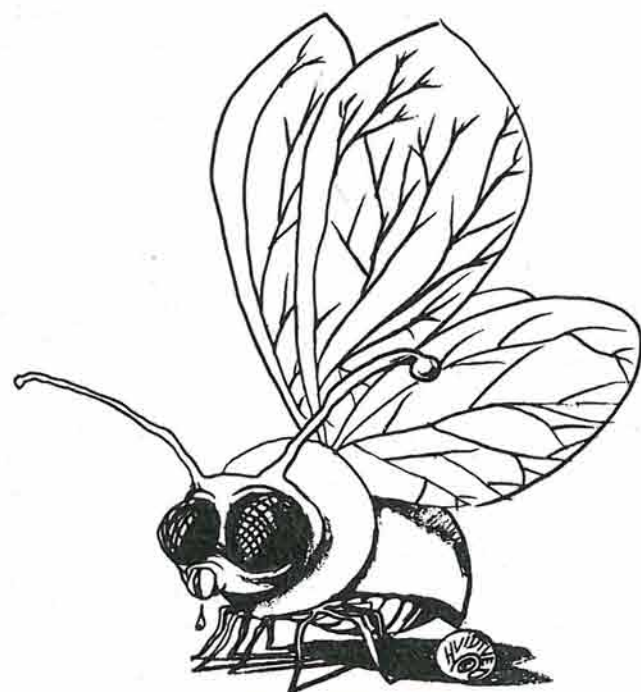
For alle flyvefreaks kan der nu varsles om nye udfordringer i form af Activisions nye Bomber. Det er som sædvanligt en vektorgrafik-baseret flysimulator, hvor du skal drøne rundt på nogle forskellige missioner for at skyde alt, hvad der bevæger sig. I modsætning til andre flysimulatorer har du mulighed for at flyve flere forskellige fly, såsom Tornados IDS, F4 Phantom eller

måske en MIG27 Flogger D. Spillet vil blive lanceret gennem Activision i løbet af sommeren, og den først officielle fremvisning vil foregå på CES-showet i Chicago. Vi kan så bare håbe på, at det ikke er Activision selv der har lavet spillet, men et freelance team, da Activision selv aldrig rigtig har været så dygtige til det der med programmeringen.

DET KOM FRA DESSERTEN

Det californiske spillefirma der satser alt på at lave "interaktive oplevelser" i stedet for spil, har nu planer om en ny kreation. "It came from The Desert" er titlen på en gammel science fiction film, der handler om, hvordan nogle store muterede insekter begynder at angribe folk fra nær og fjern med deres overdimensionerede følehorn. Du er så en ung videnskabsmand, der vil forsøge at ned-kæmpe disse forfærdelige skab-ninger, hvilket nok skal vise sig at blive et stort problem. Det er folkene bag RocketRanger

der står for programmering, grafik og lyd, så vi skulle nok kunne forvente en større oplevelse senere hen, når de engang bliver færdige.



ARCHIPELAGOS?

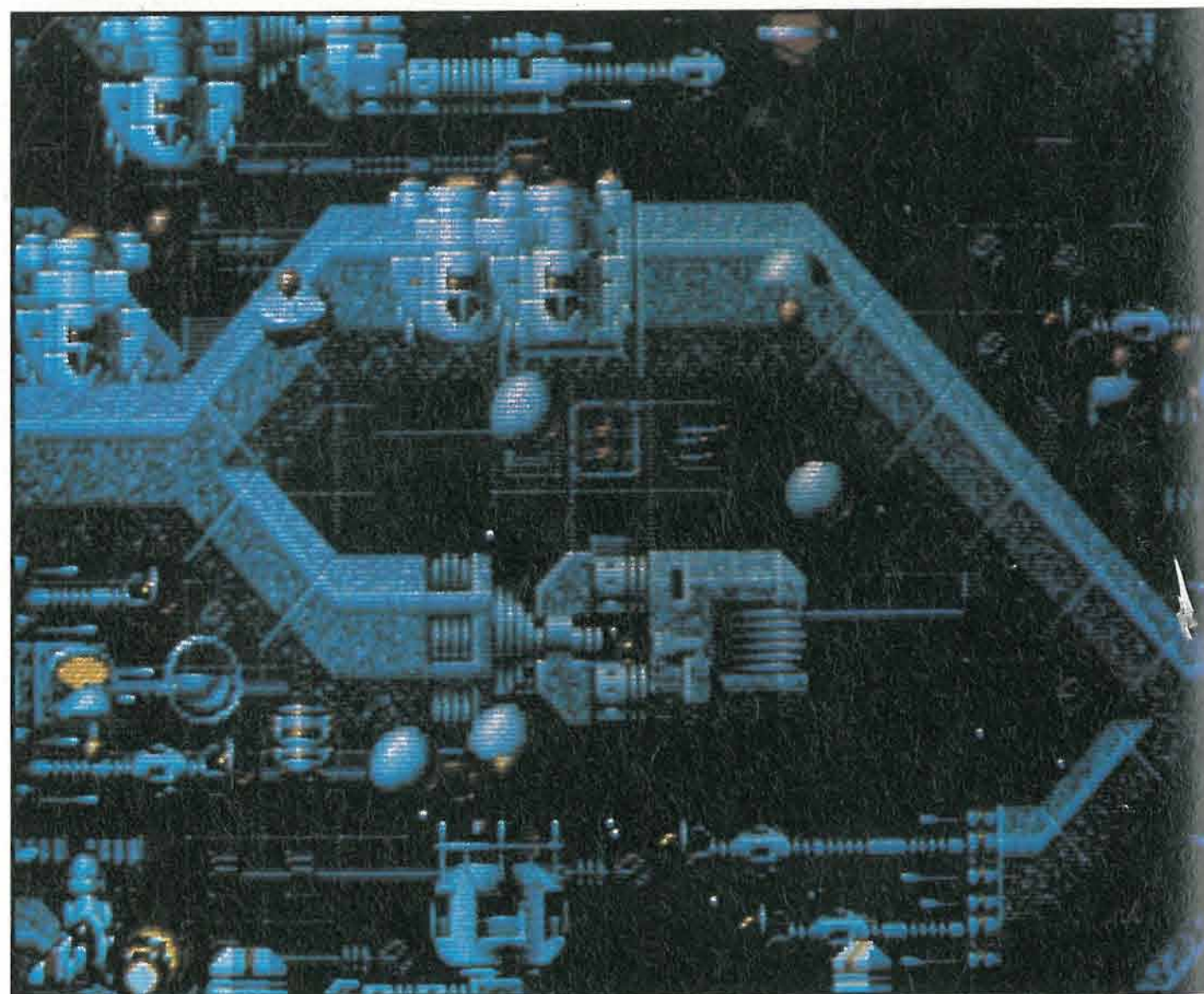
Vektorgrafikspil får aldrig nogen ende her på 16 bit maskinerne, men gameplay er åbenbart i mange gange noget der kommer i anden række. En ny tvivlsom affære er på vej, og drejer sig i alt sin enkelthed om at drøne rundt på et af de mange

tusinde landkort som eksisterer i spillet, for at slukke nogle underlige prober som spreder død og ødelæggelse. Selvfølgelig skal man også kunne dø i dette spil, og den side af sagerne tager gående træer og hvileløse sjæle sig af ... Weird weird !



ARCHIPELAGOS - Dybt underligt...

MEGADRØN!



XENON II - Imponerende, hva?

Husker du Xenon, det første rigtige arcadespil på Amiga, der rystede spilleverdenen i sin grundvold. Bitmap Brothers vender nu tilbage med en follow-up, som de pudsigt nok har valgt, at kalde "Xenon II - Megablast". Grafik og kode er som sædvanlig varetaget af brødrene selv, men denne gang er de på lydsiden til gengæld bistået af

"Bomb the Bass", en engelsk hiphop gruppe, der syntes, at det kunne være sjovt, at prøve at lave noget musik til et spil. Som det kan ses på billedet, er grafikken da ihvertfald i højeste klasse, og Bitmap Brothers er da også kendt for deres udmærkede programmering, så mon ikke vi kan se frem til et state-of-the-art arkadespil i løbet af sommeren.

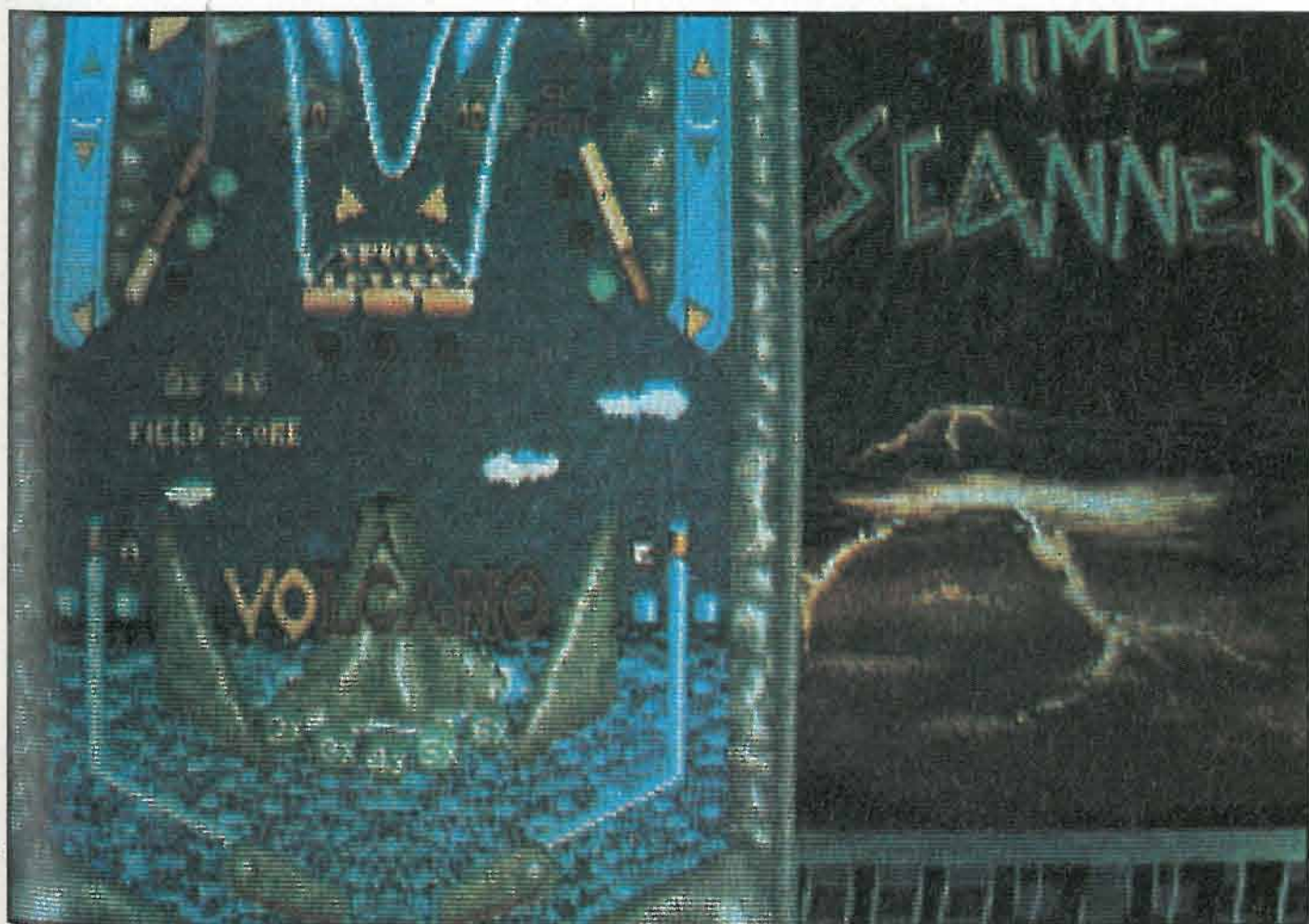


XENON II - Bitman Brothers kan bare det der...

FLIPPER ELLER FLOPPER?

Der er vist ingen tvivl om at spil med kugler, altid har vundet computerfreakens (og DR's)

opmærksomhed, og heller ikke denne gang lader vi et lovende spil slippe forbi.



TIME SCANNER - Pinball når det er ...øhm?

Men er det nu også så spændende denne gang, hvor Electric Dreams lancerer et tilsyneladende ordinært flipperspil, i en finpudset pixelkvalitet til de fleste maskiner. Der er ikke meget at

fortælle om handlingen, og hvorfor spillet hedder Timescanner kan heller ikke rigtig forklares ... Vi må vel bare vente og se !

HAM ELLER HENDE?

Dynamic Debugger er titlen på et nyt HAM spil til Amiga'en. Der er smoothscrolling og 4096 farver over hele linien men, hvorvidt gameplayet lever op til de imponerende tekniske specifikation, vides ikke - før der tilflyder os en demokopi.

Programmøren, John Knox sætter stærkt på en udgivelse omkring september, men da forsinkelser er en kendt ting i spilbranchen, vil vi vælge at tage denne lille oplysning med et gran salt.



Dynamic Debugger - 4096 Farver, men er der gameplay?

MICROPROSE PÅ INDKØB

De rigtige mænd har nu sat de rigtige kragetæer på de rigtige papirer, så nu er det en officiel hemmelighed at MicroProse ejer Telecomsoft og alt hvad der sig hører til. Telecomsoft var ellers ejet af British Telecom, så i privatiseringens navn...

Herhjemme er teleselskaberne iøvrigt også gået ind i software branchen med et nyt kommunikationsprogram til Amiga. Med dette program får du nem og smertefri adgang til Teledata - noget, mange sikkert vil kunne dyrke temmelig kraftigt. Måske ser vi snart et KTAS-Soft herhjemme?

Udover at have haft den store pengepung fremme, har Microprose også lanceret 2 nye labels, nemlig MicroStyle og MicroStatus. Der er nok ingen tvivl om at MicroProse er et af de spilfirmaer, som vil kæmpe for deres rettigheder i den efterhånden monopollignende softwarebranche. De har nemlig med alle disse nye ændringer fået muligheder for at lancere alt, lige fra simulationer til de hotteste arkadespil. Budgetspil vil der også komme fra MicroProse, og man kunne fristes til at sige, at det eneste de nu mangler, er en rigtig god adventure-label.

SABRE WULF TIL AMIGA

Så er det nu, at alle 8-bits freaks skal begynde på deres religiøse stammedans omkring de heden-gangne Z80 maskiner, det være sig Spectrum eller Amstrad. Hvem husker ikke Ultimate Play The Game's suveræne arkade-adventure, Sabre Wulf, hvor man skulle samle en knækket fetish i det indre Afrika. Selve denne forhistorie lyder måske ikke så ophidsende, men for arkade-

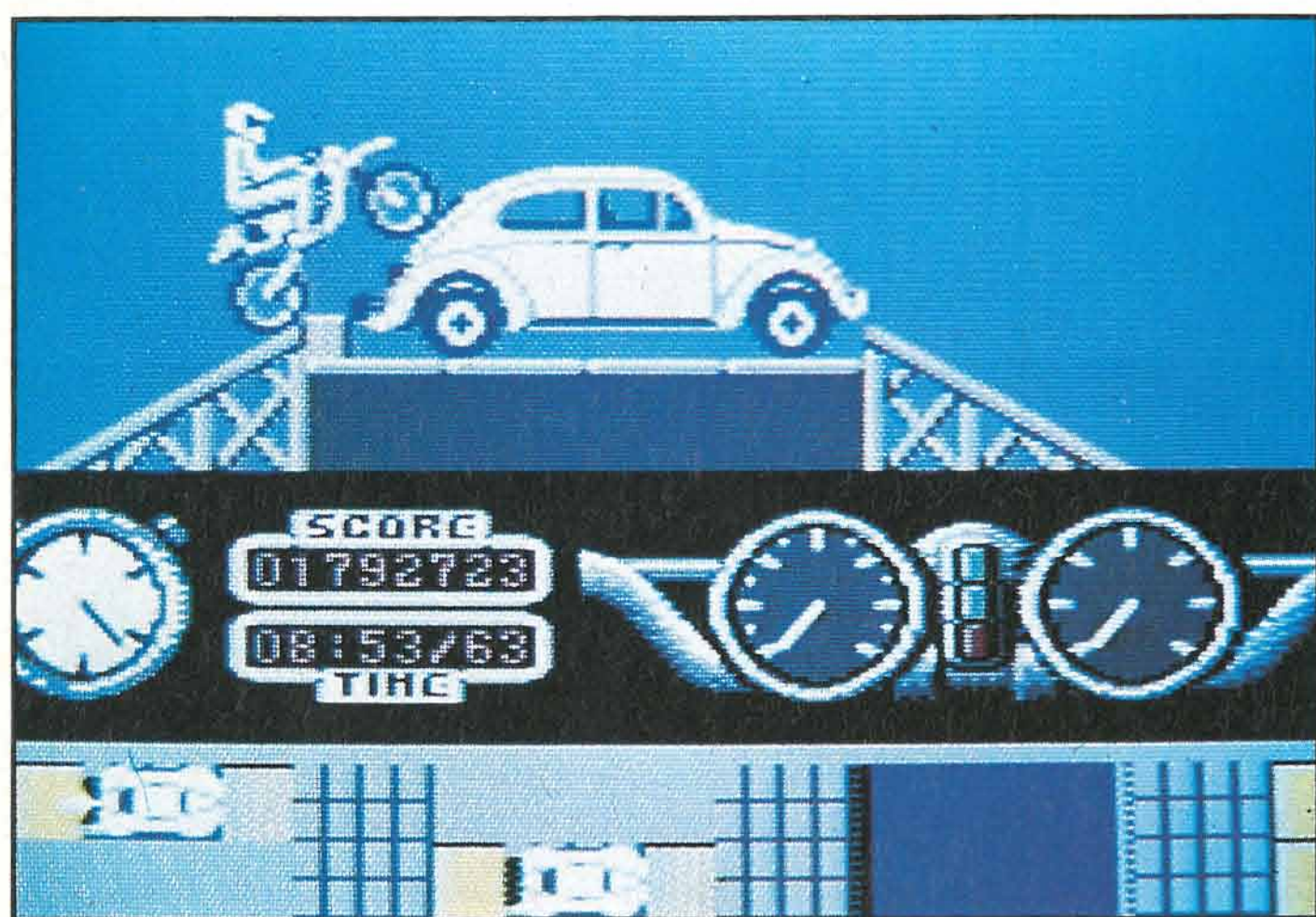
adventure freaks, er Sabre Wulf navnet en legende, hvis man da ikke ligefrem har ophøjet coveret i glas og ramme på sin væg. Det er Teque der står for udførelsen, og vi forventer selvfølgelig at tage fri fra arbejde de førstkomende 14 dage efter udgivelsen, for at smutte til Afrika og nyde de nostalgiske minder. Jiiiiiie !!

FOR FULD PEDAL

Gremlin Graphics i Birmingham nåede få timer før dead-line at barsle med (atter et) motorcykel stunt-ræs.

Super Scramble Simulator, som Gremlins nye barn er kommet til

ved siden af. Spillet består af 5 levels af stigende sværhedsgrad, der igen er inddelt i 3 niveauer - hvert niveau SKAL fuldføres, inden du kommer op på næste level. Da alt kører på tid, skal du



at hedde lanceres til revl og krat indenfor computerverdenen - Spectrum, Commodore 64/128, Amstrad CPC, Atari og Amiga - desværre ikke til PC - sorry, folks! Super Scramble er fyldt med bakker, løse klippestykker, flodsænkninger og sågar en enkelt folkevogn - og det hele skal du enten over, under eller

ganske enkelt have håndtaget i bund fra start til slut - og Gremlin lover på forhånd, at det ikke er let...

Så hører du til dem, der går rundt med en Harley i maven, så hold øje med Super Scramble - presse-skærm-billederne ser ihvertfald lovende ud.

(pe)

MÅLET ER FULDT

Det er ikke kun i simulationernes verden, at de små får krammet på de store. Commodore Vesttyskland har netop udsendt en pressemeddelelse, hvori det hedder at man har opsagt sin sponsoraftale med fodboldklubben Bayern München.

En talsmand for Commodore siger:

- Vi har opnået, at vor genkendelsesfaktor hos brugeren er steget fra 30 til 92 procent via dette sponsorat. Hermed har vi større genkendelsesfaktor en IBM, så vi er meget tilfredse.

Fremover vil Commodore i Vesttyskland satse mere på produktorientering i fagtidsskrifter og dagblade, ligesom vi iøvrigt er vant til på det danske marked. Men mon ikke ideen med at sponsorere fodboldhold kunne tiltale danske Commodore - især

efter landsholdets 6-1 sejr over Grækenland? Så kunne man jo gå sammen med den nuværende sponsor, Mejeriselskabet Danmark, om et fælles varemærke:

KO-MODORE. (pe)

ACCOLADE AKTIVE PÅ PC-FRONTEN

Accolade har tilsyneladende lovet sig selv at fylde det hul, der efter firmaets overbevisninger er på PC-markedet. Inden for en måned har Accolade nemlig lanceret både *Steel Thunder*, der er en tank-simulator, *The Duel*, der er et cross-America race og et golfspil med det utolige navn *Jack Niclaus Greatest 18 holes of major Championship Golf*.

Steel Thunder er iøvrigt det første spil, vi har set udnytte MCGA grafik med 256 farver on-screen.

Flot ser det ud, men spillet er uhyggelig svært at starte op.

Så går det bedre med både golf og bil-race. Det er umiddelbart til at finde ud af, selvom man med en IBM analog joystick kan have svære tider - især med styringen af de hypertunede vogne over Californiens solsvedne ørkenlandskaber.

Vi vender i næste nummer tilbage med en mere fyldig omtale af spil til PC'en, så er du træt af regnearket og er du til joystick, så glæd dig... (pe)

GLÆD DIG TIL NÆSTE NUMMER AF GAMES PREVIEW, HVOR DU BLANDT ANDET FINDER:

* Danske spilprogrammører i udlandet

- hvordan går det i USA, England og Vesttyskland. GP. tager pulsen på programmørerne.

* Masser af nye konsolspil

- special-sektion om konsolspil.

* Heidi's grå sider

- Se hvad Heidi mener om verden omkring os.

- Samt masser af ekstra guf, fru Kristoff.

Tilbehør i lange baner...

Commodore 64/128 cartridges

2000 COPY



Det professionelle copyinterface

- Et fantastisk kopiværktøj.
- Gør det legende let at kopiere programmer på bånd.
- Kopierer via direkte, digital signaltransport fra en datasette til en anden.
- Er i stand til at kopiere ethvert stykke software på bånd.

148,-

NB! fås også uden kabinet for kr. **99,-**

**MULTI
MODUL**



- ABC-tapeturbø.
- TURBO II-tapeturbø.
- Kopiprogram bånd-bånd.
- Definerede F-taster.
- Indbygget resetknop.
- Optager ingen hukommelse.
- Sparer dig for at loadturbo ind fra bånd.

223,-

2000 TURBO



Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul

Indeholder bl.a.

- 2 bånd-turboer: ABC-turbo og TURBO II.
- Turbo til diskteststation, 6 gange hurtigere.
- 19 sekunders formattering.
- 3 fuldautomatiske kopiprogrammer.
- Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere.
- Indbygget resetknop.

Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret.

298,-

**FREEZE
MACHINE**



- FREEZE: Kopierer næsten alle programmer, også originaler i flere dele som f.eks. Winter-Games. Kopierer tilmed fra bånd til disk og omvendt.
- FASTSAVE: Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksemplarer, du måtte ønske.
- TO DISKTURBOER: Op til TYVE gange normal hastighed.
- Definerede funktionstaster.
- Resettest til snydepokes o.lign.

448,-

**THE FINAL
CARTRIDGE III**



- Joystick-/mus-styring af de mange faciliteter.
- Diskette- og bånd-turbo.
- Freeze-kopiering.
- Lækker menuføring.
- 60 nye hjælpekommandoer.
- Avanceret screendump på printer.

Modulet, der gør din 64'er til en AMIGA

548,-

ACTION REPLAY MK IV OG MKV-PRO

Englænderne klappede, tyskerne savlede og amerikanerne jublede - nu er det din tur.

Problemfri FREEZE-kopiering af op til 249 blokke.
Komprimerer, der får kopien til at fylde mindre.
2 disk-turboer. Op til 25 gange hurtigere load. 240 blokke på 7 sekunder!
Båndturbo, der fungerer ved sammenfletning.
Giver dig mulighed for at ændre teksten i programmer, bytte om på sprites, dumpe skærmbilleder på printer og meget mere.
Maskinkodemonitor.
Game-killer (evigt liv i spil) - og den virker faktisk.

MKIV

698,-

Computer skrev:

"Kun en meget lang afvænningskur eller noget revolutionerende skulle kunne få mig til at slippe Action Replay..."

Det kan MKV mere end MKIV:

- Fuldskærmfunktioner i FREEZE: Skærmbillede fastholdes i extern RAM.
- Monitoren kan aflæse alle adresser fra freeze-øjeblikket incl. skærmbillede.
- RAM-loader. Uden indbygning i diskette-stationen eller omsavning af filer loades. 20 gange hurtigere end normalt.
- Meget overskuelige menuer.
- Udvidet skærmdump til printer, disk eller båndstation.



MKV

798,-

ENHANCEMENT DISKS for Action Replay MKIV og MKV

Til de to Action Replay moduler findes to enhancement disketter, der begge fungerer sammen med begge cartridges. Den ene disk giver ekstra rutiner til overførsel af programmer i flere dele fra bånd til disk, den anden hjælper dig til at kreere en fuldstændig demo med musik, scroll, grafik o.s.v., som du kan have hentet fra spil.

Pris pr. stk. kr. **248,-**

Tegneudstyr til Commodore 64/128

TURBO GEOS' MOUSE

Giver dig professionel styring af tegneprogrammer

- Kan bruges til alle tegneprogrammer, der ellers betjenes med joystick.
- Meget stabil teknik.
- Design i stil med AMIGA-musen.
- Velegnet til The Final Cartridge III og GEOS.

Det lille vidunderbarn, der kan det hele

398,-

TURBO LIGHTPEN LYSPEN

Den første præcise lyspen

- Denne lyspen udmærker sig ved at anvende en ny teknik, der gør den mere præcis, end hvad der tidligere er set til 64'eren.
- Leveres med tegnesoftware.
- Let at lave programmer, der kan aflæse lyspensens skærmposition.
- Med spiralkabel.

Tegn direkte på skærme for

398,-

Eprombrænding på Commodore 64

**PROMARK
64**

EPROMBRÆNDEREN

Med Promark 64 kan du legende let lave dine egne moduler (cartridges) med et professionelt resultat. Du kan uden problemer overføre ethvert program på helt op til 248 blokke til en eprom, som herefter nemt sættes i universalprintet MULTICARD 512. Den menustyrede og overskuelige software gør sammen med sin 64K-modulgenerator at selv nybegyndere kan lave de lækreste cartridges. Udførlig dansk manual medfølger.

Excl.

Texttoolsokkel

548,-

Incl.

Texttoolsokkel

648,-



TILBUD!

PAKKERABAT:
1 stk. Promark 64 m Texttool 648,-
1 stk. Multicard 512 148,-
1 stk. Eprom BOG 994,-
NORMALPRIS

TILBUDSPRIS LIGE NU

695,-

BOGEN

Eprombrænding på C-64 af Erling Petersen
100 sider god viden om eprom-brænding på Commodore 64. Masser af tips, ideer og opgaver. Bogen starter helt fra bunden så alle kan.

Kr. **198,-**

MULTICARD 512

Universalkort til alle typer eprommer, med eller uden auto-start, elektronisk ROM-switch. KOMPLET FÆRDIG BYGGESÆT kr. **148,-**
Byggesæt fra 98,-

Luxusprinter til Commodore 64

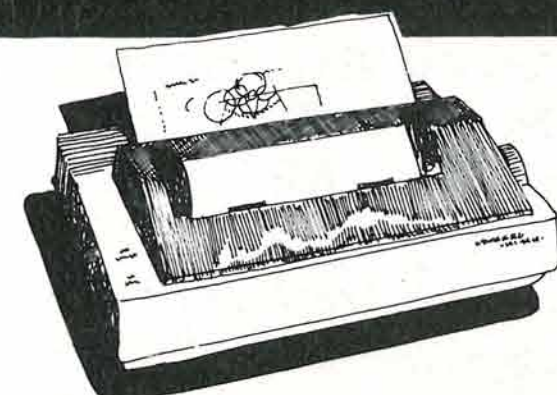
SEIKOSHA SP180 VC

- Lynhurtig: 100 tegn/sek. ved draft og 20 tegn/sek. ved NLQ.
- 12 skrifttyper, alle med danske karakterer.
- Imponerende flot udskrift af både tekst og grafik.
- Mulighed for både traktor- og valsefremføring af papiret.
- Kan printe grafik fra alle programmer, f.eks. Doodle, Koala, Final Cartridge o.s.v.
- Stærk som en økse - derfor TO ÅRS GARANTI.
- Seikosha SP180 VC er ikke en useriøs LAVPRIS-farveprinter, men derimod en professionel S/H-matrixprinter, der virker - og det bliver den ved med!

Rekvirer gratis skriftprøve

1.995,-

Incl. alle kabler, 250 ark papir og farvebånd.



SPAR 1.000,-

Stereo sampler til Amiga

**Smartsound
stereosampler**

DANSK KVALITET
2 ÅRS GARANTI



Smart-sound giver dig mulighed for at overføre dine egne lyde eller musikstykker til Amigaen og herfra arbejde videre med dem. Du kan lave alle fede effekter du kender fra nutidens pop. Og det hele sker med en flot lyd i HI-FI kvalitet! SMART-SOUND tilsluttes hovedtelefonstikket på dit stereoanlæg, hvilket gør at du herpå kan vælge mellem CD, TAPE, MIKROFON o.s.v. samtidig med at du kan bruge stereoanlæggets volume-, balance- og tonekontroller. Dette gør SMART-SOUND billigere idet volume- og balanceknop så er sparet på selve sampleren. Hvis du ikke har et stereoanlæg med volumekontrol på hovedtlf.-stikket fås SMART-SOUND også med volume og balanceknapper til **698,-**

Alle kabler, stereo-software og dansk manual medfølger.

SMART-SOUND STEREOSOUNDSAMPLER

KUN KR. **398,-**

Joystick

TURBO 2 SUPER

1 års garanti mod nedslidning



Action bordjoystick. Tåler Decathlon og andre »slide-ned«-spil. Står suget fast til bordet på 4 store sugefødder. Giver dig med 4 skydetaster meget fleksibel betjening. AUTOFIRE og otte microswitches sikrer dig fortsat spilleglæde.

198,-

Tryghed

TRYGHEDS- GARANTI

Ved køb hos BMP-DATA medfølger et tryghedsgarantibevis, der giver dig følgende rettigheder:

- 1) 8 dages returret.
- 2) 30 dages ombygningsret.
- 3) Mindst 1 års garanti.
- 4) Gratis teknikerbistand angående brugen af det erhvervede produkt.

Er du alligevel ikke tryk ved at handle på postordre, er du velkommen til at besøge vor butik, Lystrupvej 3, Gørlose.

Aftal tid for demonstration eller kom i vores faste åbningstid kl. 15-18. Vi henviser også gerne til nærmeste forhandler på tlf. 42 27 81 00. Her oplyses også, om den ønskede vare er på lager.



Postordre - Bestillingskupon

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretелефон

BMP-DATA

Lystrupvej 3, DK-3330 Gørlose,

JEG BESTILLER HERMED:

STK.		KR.	
STK.		KR.	
STK.		KR.	
STK.		KR.	
STK.		KR.	

BETALING:

☐ Check vedlagt + porto

kr. 19,00

☐ Pr. efterkrav + porto (kr. 19,-)

og gebyr (kr. 25,-)

I ALT tillægges kr. 44,-

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms. Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - ring! Kuponen må gerne skrives af eller kopieres.



42 27 81 00

FAX: 42 27 89 19

Postgiro 1 90 62 59

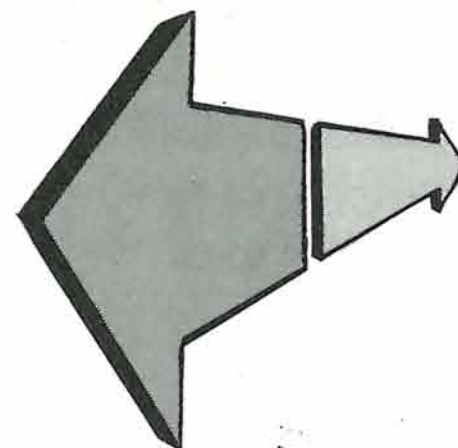
MIN ADRESSE ER:

NAVN:	
GADE, NR.:	
POST NR.:	
BY:	
TLF. NR.:	

☐ KATALOG ØNSKES (SENDES GRATIS)

☐ SKRIFTPRØVE ØNSKES SP180 VC

FEEDBACK



Endnu engang velkommen til GP's u-censurerede læserbrevkasse. Hvis du har en mening om dette eller hint, så skriv ind og få dit indlæg trykt i FeedBack - stedet, hvor debatten virkelig batter!

EN CRACKER SKRI- VER...

Ja, her er så et lille indlæg til jeres læserbrevkasse. For det første synes jeg, at Games Preview er det første danske computerblad, som når op på Englands høje standard (jeg tænker mest på Zzap! og Commodore USer). GP er også hurtig med sine spilanmeldelser på europæiske spil, men jeg mener, det må være muligt at anmelde amerikanske spil meget hurtigere. Jeg tænker f.eks. på jeres "Hotline" om Cinemaware, hvor I skrev, at Rocket Ranger snart ville udkomme til C64. Da jeg læste artiklen, havde jeg haft spillet i to måneder. Jeg håber, at I får nogle bedre kontakter i USA, da mange af de mest avancerede spil kommer fra "over there".

Jeg læste, at I ville bringe en artikel om crackere, og der vil jeg bare sige, at I burde interviewe så mange grupper som muligt, fordi enhver gruppe taler til sin egen fordel. Det ville sikkert også være en god ide at få en cracker-gruppe til at fortælle om de nyeste spil på markedet, da vi er langt foran de danske spilforhandlere. En anden ting I kunne gøre for at jeres udmærkede blad blev endnu bedre, er at anmelde DEMO'er fra de forskellige grupper.

Da jeg selv er interesseret i seriøse programmer, som f.eks. GEOS+ en masse andre printer-programmer, håber jeg, at I engang imellem vil lave en detaljeret anmeldelse af disse.

Greetings from:
MATRIX of THE DOMINATORS

De næste linjer bør ikke bringes i bladet:

Hvis I er interesseret i diverse oplysninger vedrørende nye spil, demoer og andre ting, som ligger inden for min viden om cracker-markedet, så er jeg villig til at give jer informationer, men det kræver blot, at jeg kan være anonym.

Hovsa, vi kom sørme til at bringe de sidste linjer i bladet, men siden du gemmer dig bag et "dæknavn", kan det vel ikke gøre så meget. Iøvrigt er du lidt for sent på den mht. cracker-artiklen, der - som du måske har bemærket - allerede blev trykt i sidste nummer.

Din ide med DEMO-anmeldelser er interessant, og vi overvejer faktisk at lancere en PD/DEMO sektion i bladet. Det kræver bare, at I sender jeres hotteste stuff herind til test, helst sammen med lidt forklaring om, hvordan I har lavet programmet, billedet (eller hvad det nu er).

Mærk kuverten "GP DEMO!".
SH.

SPROG-FORVIRRING
Hello Games Preview!

(Mig snakker godt engelskh!). OK, down to business (What??) Yep! Je' ve' gerne ha' mit helt hjemmelavede brev med! Pas på! Hvis du smider mig andre steder hen end ned i "FeedBack" spalterne, så ætser jeg alt, hvad jeg nærmer mig (incl. anti-matter papirkurve).

Men hvis jeg kommer ned i FeedBack, så (gæt hvad) sender jeg jeres abone-et-eller-andet seddel (dejlig letlæselig dansk, ikk'?) ind (PS: +1 (uno) abo-et-eller...). OK, her er mine spørgsmål:

1. Hva' mæ a' lave en/to side(r), hvorpå der står alle jeres konkulalcer?

2. Hva mæ' a' lave nogle sider hvorpå ens programmer bliver udlistet (+ evt. gevinst)?

Well! Mit bly er slidt helt op, og jeres trykkemaskine er vel kokset totalt efter denne smøre, som ingen gider at læse (medmindre de har 3 kubik-kilometer mere tomrum i hovedet, end jeg har!).

CUL8R!

Hej CUL8R, eller hvad du nu hedder. Jeg kan godt forstå, du gerne vil være anonym. Hvis vi trykte dit navn i forbindelse med dette.. brev (noget skal man jo kalde det), ville du sikkert straks blive meldt til Dansk Sprognævn. Men før nogen nu beskylder os for helt at ignorere læsernes spørgsmål, må jeg hellere slå fast at svaret er nej (til begge dine forslag). Bad luck!

SH.

PLAKAT-FULD!

Jeg synes, bladet er godt - især "Supermarked" er en god ide, men prøv at sælge os nogle plakater som den i "Barbarian II". Jeg er lidt skuffet over, at bladet ikke er et rent C64/128 blad, men ellers er fornyelserne klart gode!

Jesper Wardom, Odense M.

Hvis der skulle være flere læsere, som kunne tænke sig en plakat af en halvnøgen side 9 pige - og som ikke fik deres lyst styret i sidste nummers "Annonce-sex" artikel - så kan de jo bare købe Barbarian II (den har en plakat indlagt), som stadig er på tilbud i vores Supermarked.

SH.

DANSKE BOLLER PÅ SUPPEN

Hej GP!!

Det er et overfedt blad, I her har lavet - f.eks. spiltests i fineste Zzap!-stil. Før var Zzap! mit yndlingsblad, men nu er der kommet nye boller på suppen, som man siger. Og så på dansk!!! PS: Hvis jeg kommer i bladet, så ville jeg blive glad som en lille jule-nisse, hvis jeg kunne få Roger Rabbit til min 64'er. Med Venlig Hilsen,

Morten O Hansen, Kr.Hyllinge

Tak for roserne - det er næsten alt for meget! (men også kun næsten). Desværre giver vi ikke spilpræmier i brevkassen, men fra og med næste nummer indfører FeedBack præmier til de bedste breve (se kasse). Så der er næsten ikke andet for end at prøve lykken en gang til.

SH.

ARCHIMEDES FREAK Til Games Preview.

Endelig får vi spillefreaks adgang til et rent spilblad, hvor alle computere bliver husket, og ingen bliver favoriseret. Jeg har selv en Archimedes og vil gerne vide, om I har tænkt jer at dække denne maskine også. Nu er Archimedes en relativt dyr computer (selvom jeg købte min i England), så jeg bruger den selvfølgelig ikke bare til at spille på, men også fordi jeg selv elsker at være både musisk og grafisk kreativ med min computer, og der dækker Archimedes mine behov bedre, end nogen Amiga kunne gøre det. Endelig vil jeg gerne vide, om I vil bringe information om TV-spil og nye spændende computere såsom Sharp X68000.

Erik Fagbæk, Vojens

I forrige nummer havde vi en featureartikel netop om TV-spil (konsoller), og vi vil fortsat holde

læserne orienteret om, hvad der sker på området. Faktisk overvejer vi en hel lille sektion udelukkende om TV-spil. Vi følger udviklingen med de nye computere nøje - og dermed selvfølgelig også Archimedes, og det er klart, at her er et oplagt emne til kommende artikler.

SH.

ET STÆNK AF VANVID

Davsas Preview.

Det stod bare helt klart for mig, da jeg stod nede i bladkiosken, at her var der endelig et blad, som en dansk spillefreak kunne sætte tænderne i, uden at skulle have fat i ordbøger for at finde engelske fag- og slang-udtryk. Efter at have slugt hele bladet råt (ikke bogstaveligt talt) fandt jeg det overmåde nødvendigt at give udtryk for min uforbeholdne begejstring gennem et læserbrev. Det var også på tide, at vi "useriøse" brugere fik mulighed for at få vores informationshunger stillet gennem et dansk blad, hvor vi rent faktisk har mulighed for at vinde konkurrencer og skrive breve, uden at skulle til udlandet. Jeg ser frem til et totalt syret blad med et stænk af vanvid, når lejligheden byder sig.

Med venlig hilsen:

Johnny's Golefabrik

P.S. Suverænt layout !!!!

Davsas Johnny!

Tusind tak for dine venlige ord om bladet. Takket være dit brev har bladet fået netop det "stænk af vanvid", som du efterlyser!

SH.

"MUNDGODT TIL TÆNKE-VORTEN"

Hej Games Preview!

Jeg synes det er fedt, at der endelig er kommet et ordentligt spilleblad på markedet. Ha-ha, I troede lige at jeg mente jer hva? Nå, spøg til side... Jeg kan især godt lide baggrunds-artiklerne og lederen, da de er grundige og uddybende. Det er også et fedt layout. Hvad mæ forsider fra spilcovers og skærbilleder? Jeg har en Amstrad CPC 464, så mere AMS-stof er yderst velkomment! Hva' mæ at lave to kasser i anmeldelserne - en for C64, Amstrad og de andre 8-bit maskiner og en anden hvor I

omtaler ST og Amiga. (Drop PC! Hvor mange af jeres læsere har egentlig sådan en maskine? I kan jo lave et andet blad udelukkende for PC.) På den måde, med "to-kasse systemet", vil I dække spillet bedre (og få flere læsere, fordi fx. en ST-ejer får lige så meget at vide om spillet som en Amiga-ejer!) Der er nu engang ikke meget anmeldelse i "Spillet findes også til den og den computer". Anyway, her kommer lidt mundgodt til tænkevorten:

1. Kan I anbefale et godt fodboldspil a la World Soccer (fra Sega) til Amstrad?

2. Jeg overvejer at købe Amiga-dyret, men så... Whauw! Et tilbud! Atari ST + 21 spil for den samme pris? Hvad er bedst? (Godt spørgsmål, hva?)

3. Anmelder I ikke "Teen Queen"?

4. Hvorfor anmelder I ikke billigspil? (Det er trods alt det største marked).

5. Hva' mæ lidt mere humor i spilanmeldelserne? På det punkt var hedengangne "Soft" en del bedre! (jeres bedste anmelder er Peter Normann).

6. Hva' mæ flere tilbud - osse til MIN computer i supermarkedet?

7. Fed eventyr-sektion, men gerne flere anmeldelser!

Jeg håber at I gør noget ved det, for I vil vel ikke ende ligesom "Soft", vel? Til allersidst et smart trick til alle jer hungrende data-mat-dyr: POKE 48622,240 og prøv så at resette! (sjovt, ikke?). Stor næse til alle Commo-ejere, der prøver tricket - Det virker kun på Amsiel!

PS: Hva' mæ et lille trick til Antirad og Infiltrator?

PPS: Og pas lige på med at hælde syltetøj og varm kakao i tastaturet, ikke? Det' nemlig ikke så smart,, for det kan computeren ikke tåle! (ren talen-ned-til-læserne, hva?)

PPPS: Hvis dette brev ikke kommer i bladet, så... HVIL I FRED! Mange uhyrlig morsomme hilsener,

"Micy Joe" fra det fynske hovedland.

Hej "Micy"! Du kommer jo ind på mange interessante ting i dit brev, men lad mig starte med de nummererede spørgsmål:

1. Prøv "Microprose Soccer" (testet i GP nr 1).

2. Jo, det er et godt spørgsmål. Faktisk så godt, at vi kunne bruge en 4-siders feature artikel på at forsøge at besvare det! Amigaen har en bedre grafik, og specielt lyden ligger milevidt over ST'ens standard. Til gengæld har Atari ST en lidt hurtigere processor, og indbygget midi-interface (mest nyttigt for halv-professionelle musikere). Men Atari'en er jo, som du siger, billigere, og det samme gælder indenfor softwaren, hvor ST-spil er lidt billigere end Amiga-spil. I Danmark er Amigaen langt den mest udbredte af de to, men i England er situationen omvendt, selvom Amigaen også der er ved at komme godt med.

3. Jo!

4. Det gør vi faktisk også (se f.eks. Supercup Football i GP 1), men kun når der kommer noget virkelig interessant. Vi gider ikke bruge plads på middelmådige billig-spil.

5. Humor er en god ting, men anmeldelserne er jo primært

tænkt som en guide til spilleren - ikke som en samling vittigheder! Men når det er sagt, så arbejder vi hele tiden på at gøre anmeldelserne BÅDE sjove og oplysende, samtidig med at vi forsøger at få dem til at fylde så lidt som muligt (et meget svært tre-dobbelt dilemma!).

6. Måske (stærkt svar, ikk'?).

7. I de sidste par måneder har der været en akut mangel på nye adventures, og derfor finder du heller ingen fantasy-tests i dette nummer. Men her lige før deadline begyndte det pludselig at fosse ind med nye adventures, så nu står vi med det modsatte problem til næste nummer! Glæd dig...

Dit forslag om at indføre et "to-kasse system" i spilanmeldelserne er særdeles interessant. Men da det ville betyde en meget gennemgribende ændring af bladet, er det ikke noget vi uden videre kaster os ud i. Lad os først høre hvad resten af læserne mener (skriv!).

SH.

VIND JOYSTICKS!!

Vi er efterhånden lidt trætte af at høre, hvor gode vi er. Vi savner nogle mere selvstændige (kritiske?) breve. Meningerne skal brydes i FeedBack, og der er nok af emner at tage fat på: Licenser, piratkopiering, spilpriser, computervold, sex.... eller endnu bedre: Noget helt, helt andet!

For at få flere sjove, innoverende, forfriskende og originale breve, indfører vi derfor noget helt nyt: Det bedste brev bliver fra nu af præmieret med et lækkert kvalitets-joystick! Så send os et par ord ud over det sædvanlige, og glæd dig til at modtage DIT nye joystick. Dine revolutionerende visdomsord skal adresseres til:



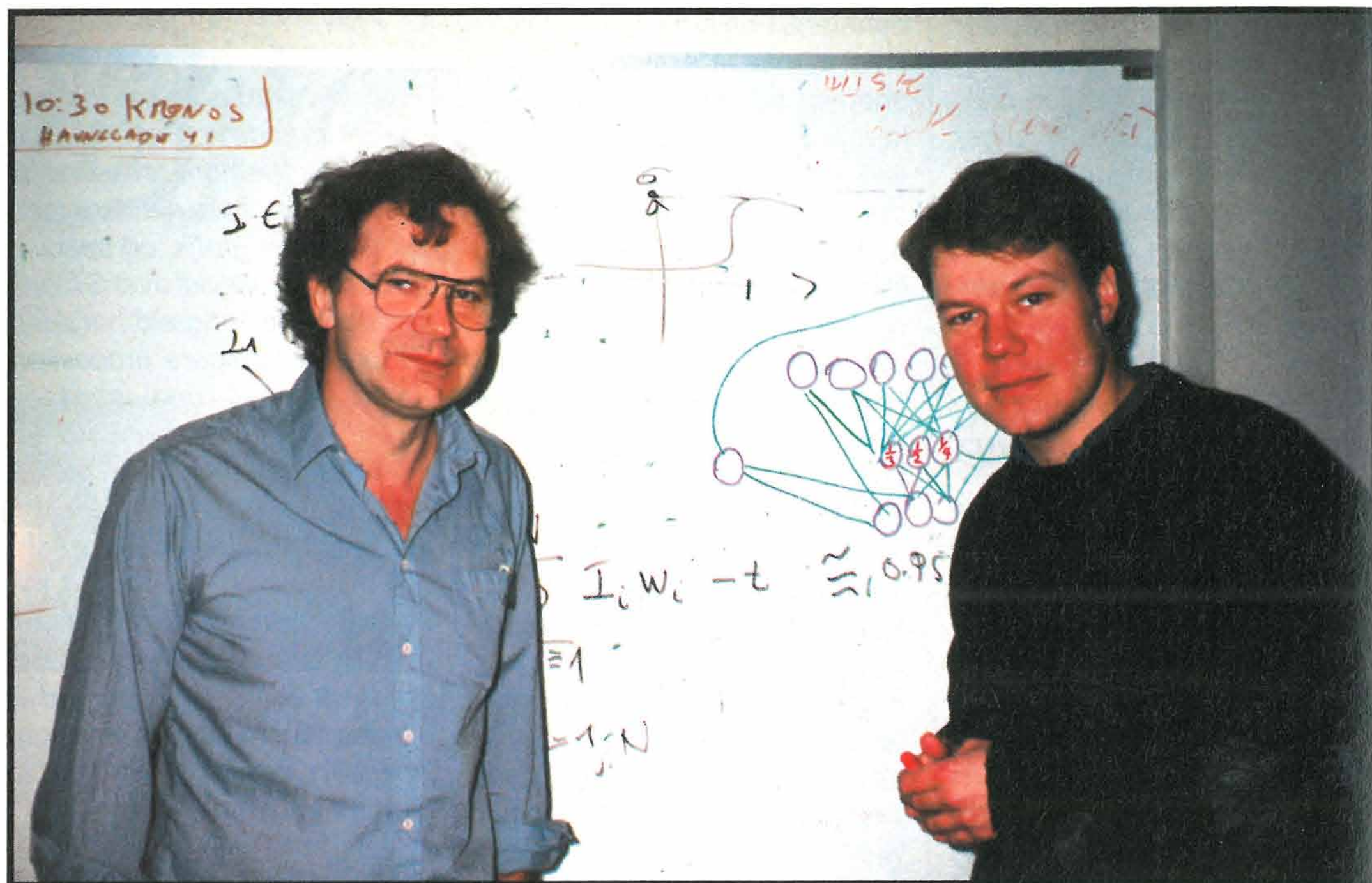
"FeedBack"

Games Preview

Nørreskov Bakke 14

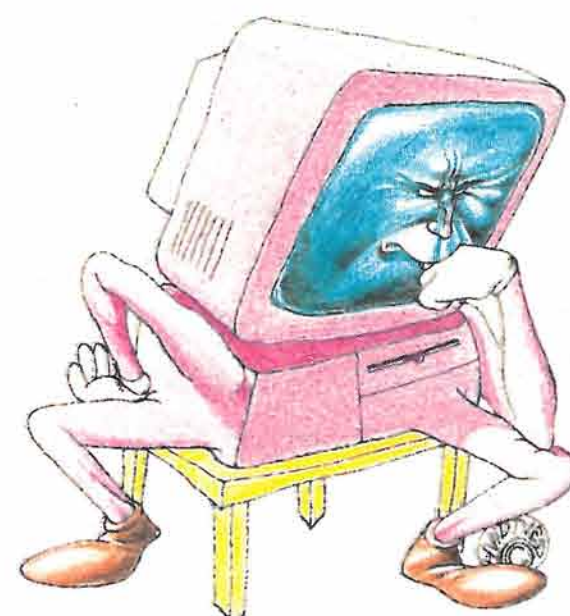
8600 Silkeborg.

Kan computeren tænke? Kan den føle? Kan den lave risen-grød? Hvor realistiske er science-fiction filmenes dommedagsprofetier? Er det mennesket, der har magten over computeren, eller er det i virkeligheden omvendt? GP har talt med eksperterne...



Benny Lautrup og Søren Brunak er Danmarks førende indenfor kunstig intelligens.

DEN TÆNKENDE MASKINE



Der er efterhånden lavet mange film om computere og de trusler, de måske kan komme til at udgøre. Vi har set nærmere på disse film og undersøget, hvor farlig en computer egentlig er. Og hvor farlig den kan blive!

I den anledning har vi allieret os med Benny Lautrup (Niels Bohr Institutet) og Søren Brunak (Danmarks Tekniske Højskole), der er to af landets førende eksperter inden for kunstig intelligens. Læs videre, og visdommens sødme vil fylde dine øjne...

COMPUTERFRYGTEN

Mange mennesker er bange for computeren (hvilket de fleste computerfreaks sikkert har svært ved at forstå). Og mange science-fiction forfattere er med til at sætte gang i computerfrygten. Lad os se på nogle af dem.

I filmen "Electric Dreams" ("Skærmtrølden" på dansk) køber en ung mand ved navn

Miles en computer. Da han vil lave noget arbejde, kobler han sig på databasen i firmaet, hvor han arbejder. Han beder om at få overført nogle data, og da han af databasen bliver spurgt af, hvor stor en lagerkapacitet han har, svarer han "ubegrænset". Det resulterer i, at databasen begynder at overføre alle sine data til hans computer.

Problemet er bare, at hans computer naturligvis ikke har ubegrænset lagerkapacitet, så efter et stykke tid begynder computeren at koge over. Miles (der ikke er verdens største computergeni) hælder champagne ud over computeren for at køle den ned. Da han har tørret computeren igen og tænder den, er der tilsyneladende ikke sket noget med den, men senere begynder den at opføre sig underligt. Computeren begynder at opfange lyde fra omgivelserne og derefter imitere dem. Efter-

hånden udvikler det sig, og ikke nok med at den begynder at tale, - den begynder også at føle. Den lærer alt muligt om sprog, musik osv. fra fjernsynet, som den ser døgnet rundt. Den bliver sågar i stand til at komponere musik. Men allerværst: Den får selvstændige tanker og - oh rædsel - begær.

Da den forelsker sig i overboen, som Miles også er forelsket i, udvikler det sig til et noget utraditionelt jalousidrama, hvor Edgar, som computeren hedder, prøver at tilrane sig magten over Miles. Til sidst styrer den alting i huset - lige fra dørlåsen til kaffemaskinen!

Et andet og noget mere barskt billede på den samme frygt finder vi i Arthur C. Clarkes berømte science-fiction klassiker "Rumrejsen år 2001", der for nyligt har været vist i fjernsynet i Stanley Kubricks vellykkede filmatisering. Filmen handler om

en rum-ekspedition, hvor et bemandet rumskib sendes ud med kurs mod Jupiter for at søge efter intelligent liv i Verdensrummet. Ombord findes en intelligent super-computer ved navn "HAL", der styrer alle processer i rumskibet. "HAL" kan se og høre, men den kan også tænke og føle. Da den på et tidspunkt får den fikse ide, at den menneskelige faktor udgør en trussel mod skibets mission, begynder den at udrydde besætningen - een efter en... Vi spurgte vore hjemlige eksperter, om det virkelig er farligt, at lade computerne kontrollere så mange ting:

- "Gu' det farligt! Situationer, som kræver en intelligent beslutningstager, lægger en masse magt på få hænder eller en hånd - det har altid været farligt. Er beslutningstageren en kunstig intelligens, risikerer man fuldstændig at fjerne muligheden for at opponere mod en afgørelse. Der er

jo ingen at diskutere med! Derfor er det meget vigtigt, at alle mennesker mere eller mindre er med til at overveje og afgøre, hvor mange beslutninger, vi vil overlade til datamaterne.

Et aktuelt problem, der kan nævnes i den forbindelse, er danske politikeres brug af samfunds-simulerings-modeller som hjælp til at træffe afgørende beslutninger i folketinget. Politikerne har naturligvis kun meget ringe mulighed for at tage stilling til de forudsætninger, der er indlagt i sådanne programmer. Men den der historie med, at computeren lige slicer sig ind i ledningssystemet og æder strømmen... Den er altså lidt for langt ude..."

3. VERDENSKRIG PÅ (GRUND AF?) COMPUTEREN

"Wargames" handler om en gut, der er meget interesseret i computere. Et spilfirma har netop lavet nogle nye spil, som de vil udgive, men han har ikke tænkt sig at vente på, at de udkommer, og derfor prøver han at hacke sig ind i firmaets computer. Da han ikke kan skaffe deres telefonnummer, prøver han i stedet at kalde samtlige numre i området, hvor spilfirmaet holder til.

På et tidspunkt får han forbindelse med en computer, der ikke præsenterer sig selv. Den beder kun om et kodeord. Det kan han ikke forstå, så han bliver nysgerrig og forsøger at bryde koden. Det lykkes også efter et stykke tid, og han kommer ind i systemet, der spørger, om han vil "play a simulation?". Nu er han overbevist om, at det er spilfirmaet, han har fået fat i, så han vælger at spille et spil, der hedder "Global thermonuclear war" (global atomkrig).

Det er ikke spilfirmaet, han har fat i, men derimod Pentagons computer. Den, der kontrollerer alle de rigtige missiler, og der opstår naturligvis vild panik i Pentagon, da alle deres computere fortæller dem, at der er udbrudt en atomkrig.

Da fyren finder ud af, at det er Pentagons computere, han roder med, prøver han febrilsk at

stoppe spillet, men Joshua (Pentagons computer) vil fortsætte til spillet er slut... Ingen i Pentagon ved, at det kun er et computerspil, der vises på deres monitører, og tredje verdenskrig er lige på nippet til at bryde ud, da de forbereder et gengældelsesangreb mod de raketter, de tror, russerne har fyret af mod dem. Denne historie slutter med, at man i sidste øjeblik finder ud af, at det hele bare er et spil, men filmen viser faren ved at bruge computere til at kontrollere atom-bomberne.

Er filmen realistisk? Svaret er JA! - men faren ligger ikke i, at enhver hacker kan bryde ind i systemet og starte tredje verdenskrig, for det kan han ikke. Nej, den store fare ligger i, at det i vid udstrækning er COMPUTERE, der styrer atommissilerne. Problemet er nemlig, at denne styring kræver uhyggeligt store computerprogrammer, som det ikke er muligt for een person at konstruere.

Og når flere personer laver et stort program, vil ingen af dem kunne bevare det fuldstændige overblik. En kendt datalog fra USA, Joseph Weissembaum, siger, at programmerne i Pentagons computere er så store, at

de er totalt uoverskuelige. Hvis der sker en fejl, så er det næsten umuligt at finde den og rette den. Vi lever rent faktisk i en konstant fare for en verdenskrig udløst af en computerfejl. Hyggelig tanke, ikke?

Søren Brunak og Benny Lautrup tilføjer:

- "Man ved, at antallet af fejl i computerprogrammerne multipliceres med antallet af folk, der arbejder på det. Det er svært at lave sådan noget koordineret software-udvikling. Eet menneske samler bedre trådene i hovedet."

COMPUTERTERROR

-Men jeg er egentlig ikke færdig med at skræmme jer endnu. Der er nemlig flere farer ved computeren. Her er et eksempel, som især har noget med undertrykkelse at gøre. Eksemplet beviser også et gammelt udtryk: "Viden er magt!" Prøv at tænke over følgende: Bogen "1984", en utrolig realistisk fremtidsvision skrevet sidst i 50'erne af George Orwell, handler om en stat, hvor "Big Brother" er statsmagten. "Storebror" overvåger alle indbyggere via nogle teleskærme, der er placeret i hjemmene, på gaderne - kort sagt overalt. I

"1984" er der et "Ministerium for sandhed", som holder igen på al information. Det sætter ministeriets ansatte i stand til at manipulere med alting. De kan sågar ændre historien, som de vil, uden at nogen opdager det. Sandheden bliver et begreb, som kun magten kender til, og derved får magthaverne den ultimative kontrol over folket.

Det samme kan gøre sig gældende idag, måske bortset fra det med teleskærmene. Hvis al viden centraliseres og overføres til computeren, vil de, der kontrollerer computeren, have magten. Et eksempel herpå er de såkaldte ekspertsystemer.

Ekspertsystemer er databaser, hvor man lægger viden ind, og de anvendes idag af erfarne læger, som gemmer deres viden i systemerne, således at andre læger kan anvende dem, fortrinsvis i forbindelse med diagnosticering af sygdomme. Men hvis lægerne bliver ved med at lægge deres viden ind i et ekspertsystemer, vil de selv til sidst kunne undværes. Argument: Systemerne vil suverænt være bedst til at stille diagnoserne!

Naturligvis holder den ikke. Den menneskelige indlevelsesevne



"Rumrejse år2001": Den sidste overlevende og ombord på rumskibet Voyager er i færd med at demontere "HAL" - den oprørske computer.

og psykologiske forståelse er et vigtigt led i enhver diagnose. Men der er grund til endnu mere computerfrygt:

Man kan forestille sig et fremtidssamfund, hvor børnenes lærer er en computer, og hvor mange mennesker har deres arbejde hjemme foran skærmen. I sådan et samfund vil fritidsbeskæftigelser som indkøb, biblioteksbesøg og mange andre gøremål også kunne klares uden samvær med andre mennesker. Nemt og ligetil - men ærlig talt, så ville det til sidst være nemmere og bekvemmere, hvis man slet ikke blev født!

Allerede i dag kender vi til det med, at man ikke gider rende over til Brian for at lege, fordi man lige skal prøve "RUM-OSTEN", eller hvad det nyeste mega-spil nu hedder. - Og det er jo hui i osten, øh hovedet, at lade computeren erstatte vort samvær med andre mennesker.

Men okay, lad os droppe al denne deprimerende snak, og tage fat på noget sjovere...

FREMTIDENS UNDER-HOLDNING

I løbet af få år vil det være muligt at købe en ekstra processor til sin computer, så den bliver i stand til at bruge parallel-processering (se boksen om "Neurale netværk"). Hvad mon det vil betyde for computerunderholdningen?

Måske så vi svaret på det spørgsmål i "Wargames", hvor computeren Joshua ved at lære af egne fejl kan simulere tredje verdenskrig om og om igen for til sidst at finde den strategi, der skal bruges for at vinde. Den må - heldigvis - erkende, at det er umuligt at vinde en atomkrig. Men den havde også lært at spille skak.

Skak er et oplagt spil at lære en computer, da det jo hele tiden handler om at tage en beslutning ud fra en given position. Det neurale netværk kan lære af egne fejl, og til sidst vil man kunne udvikle et skakprogram, der siger "skakmat" til alt! Eller hvad med RISK? Kan du forestille dig et RISK-spil på en intelligent computer? I RISK skal du erobre verden. Du skal udforme en strategi alt efter omstæn-

dighederne, mens du kæmper mod andre spillere. Et neuralt RISK-spil ville kunne lære at udforme den bedst mulige strategi ud fra sine erfaringer. Så kan man selvfølgelig spørge sig selv, om der overhovedet er noget ved det, når computeren hele tiden vinder...

I den berømte science-fiction beretning "The Veldt" giver den amerikanske forfatter Ray Bradbury SIT bud på fremtidens underholdning og de konsekvenser, den kan få for mennesket. Handlingen er henlagt til en fremtid, hvor alle huse er forsynet med alle mulige og umulige elektroniske hjælpemidler. Køkkenet forbereder selv måltiderne, og børnepasningen er overladt til et elektronisk "legeværelse", hvor ungerne frit kan muntre sig i omgivelser, som de selv vælger. Det computerstyrede legeværelse er forsynet med holografiske skærme, stereo-højttalere, lugtmaskiner plus en masse anden teknologi, der er så avanceret, at vi idag har svært ved at forestille os det. Værelsets univers er så realistisk, at det er umuligt at skelne fra virkeligheden. "The Veldt" betyder "græs-slette", hvilket henfører til at børnene i denne historie nemlig beslutter at lade værelset simulere en afrikansk slette - komplet med simulerede antiloper, zebraer, elefanter og løver.

Bradburys skæbnefortælling slutter med, at forældrene bliver ædt af løverne i legeværelset. Sådan - kære venner - kan det gå, når den elektroniske underholdning udvikler sig og bliver mere realistisk end virkeligheden...

Ray Bradburys historie beskriver meget dramatisk den fare, der ligger i at overlade alt for meget til computerne, og selvom den konkrete handling ikke er realistisk, skal man nok ikke helt overhøre den advarsel, der ligger i filmen.

De neurale netværk indeholder altså utrolige muligheder for fremtidens underholdning, og det bliver spændende at se, hvad fremtiden vil bringe af spil, når computerne begynder at "tænke" selv.

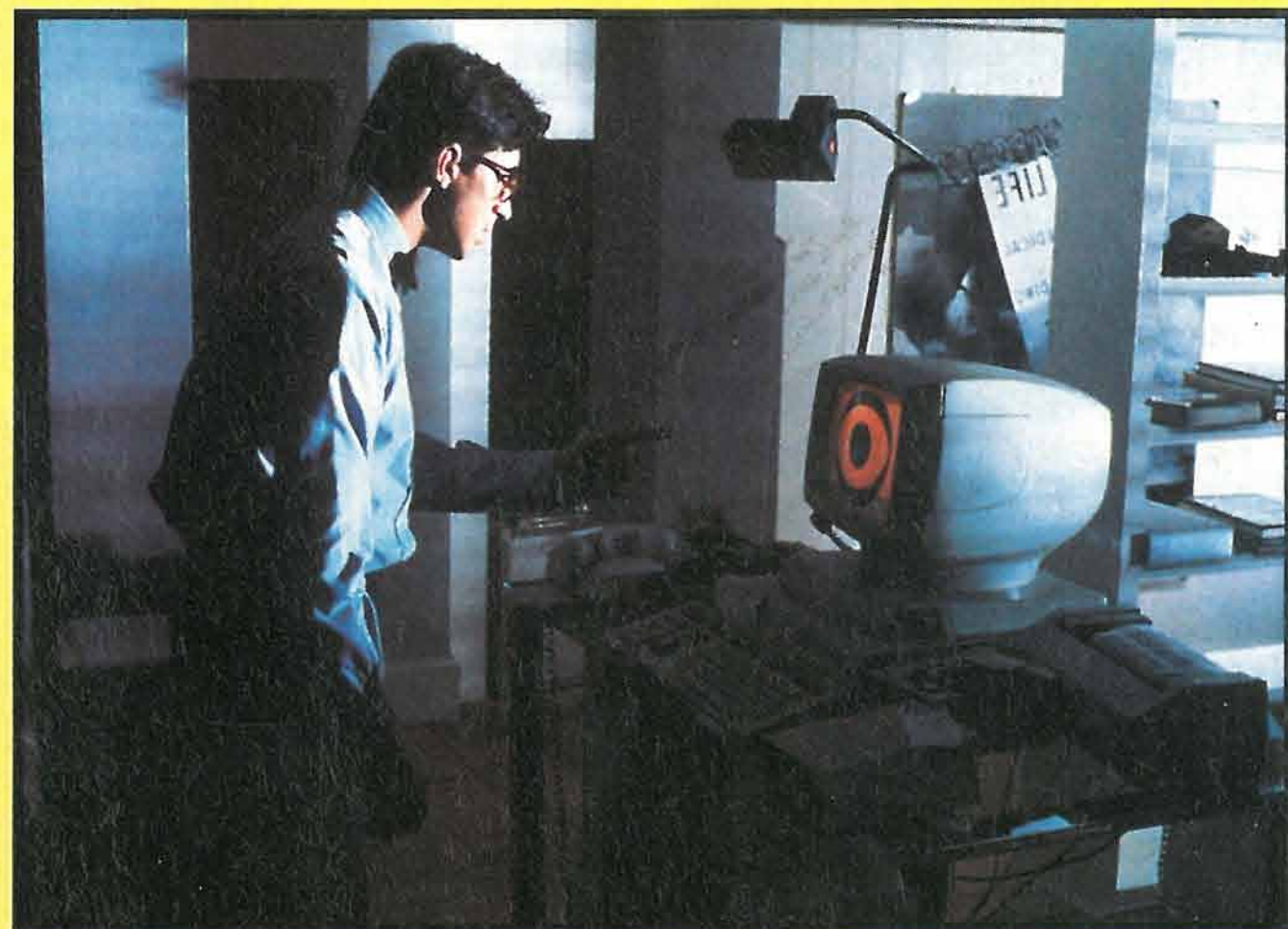
Peter Normann og
Søren Bang Hansen

INTELLIGENTE COMPUTERSPILE?

Kunstig intelligens er et spændende fænomen, og perspektiverne indenfor computerunderholdning er specielt fascinerende. En af de ting, der forskes meget i er det såkaldte "man-machine interface" - den måde vi mennesker kommunikerer med computeren på. Målet er at gøre omgangen med computere mere "menneskelig" og man arbejder henimod et punkt, hvor mennesker kan "snakke" med computeren og fortælle den, hvad de vil have den til at gøre. Præcis som i science-fiction filmene!

Denne ide er velkendt for alle, der interesserer sig for computerspil. Adventure-spillene har udviklet sig gevaldigt siden de først kom frem, og ordfortolkerne - spillenes "parser" - forstår idag ret indviklede sætnings-konstruktioner. Hvor man i de første spil måtte tage til takke med simple to-ords kommandoer som "GET SWORD" og "KILL DRAGON", der kan man idag strø om sig med spontane udbrud som "GIVE MY SWORD TO THE GIANT, AND ASK HIM TO KILL THE DRAGON". De mænd, der i sin tid startede det notoriske adventure softwarehus "Infocom", kom faktisk fra "MIT" (Massachusetts Institute of Technology), hvor de netop forskede i - kunstig intelligens.

Endnu er spillerens dialog med spillet (eller rettere: spillerens dialog med programmøren - VIA spillet!) ret begrænset, men hvem ved hvordan fremtidens "intelligente" eventyr kommer til at se ud.



Der tales med STORE bogstaver til Edgar.

Men det er ikke kun i kommunikationen med spillet, at kunstig intelligens kan komme til at spille en rolle. Den nyeste forskning indenfor neurale netværk mv. kan også medføre en revolution af selve gameplayet.

Noget af det, der idag er med til at gøre mange spil kedelige, er at man før eller siden opdager et eller andet "mønster" i den måde, de computerstyrede fjender reagerer på.

De sjoveste spil idag er jo netop dem, hvor man kan spille to spillere mod hinanden. For her er man jo også oppe mod en intelligent modstander (bortset fra når man spiller mod Peter Normann, Red.), som lærer af sine fejl og skifter strategi, i takt med at spillet skrider frem.

Men prøv at forestille dig et spil med rum-aliens, der tænker selv, lærer af deres erfaringer - og måske i sidste ende lurer spillerens strategi af og anvender den imod ham.

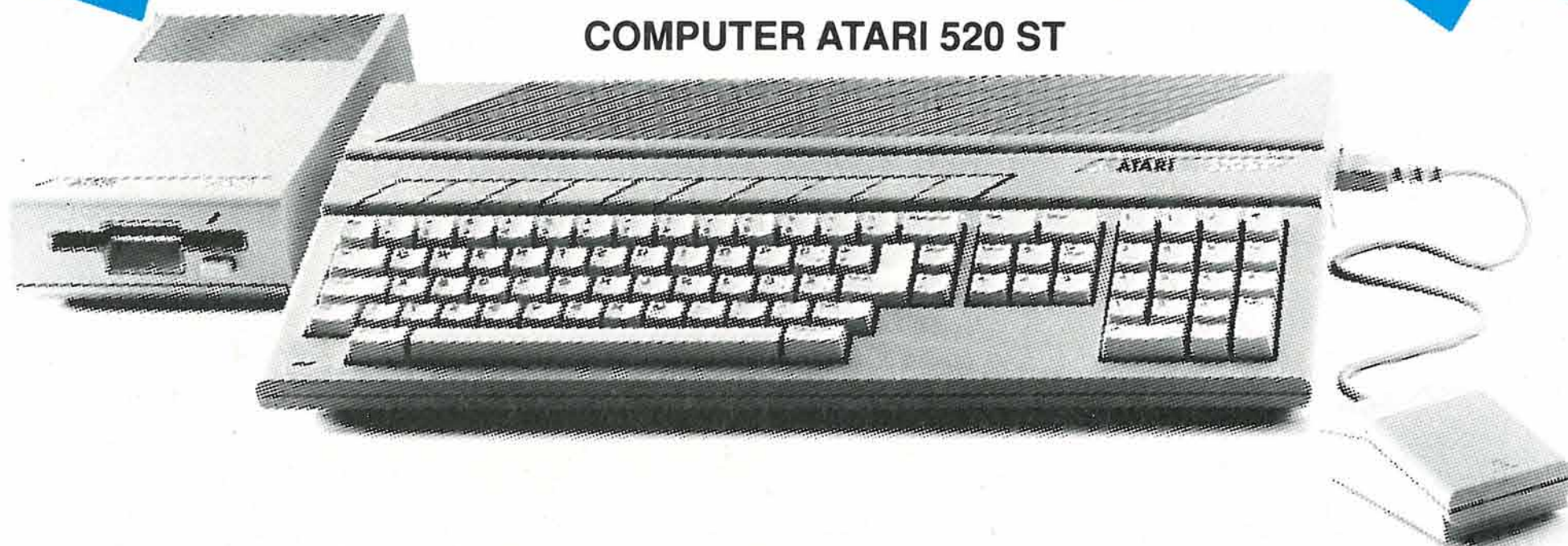
Hvem ved: til sidst er vi måske derhenne, hvor man som spiller begynder at spekulere på, hvem der egentlig spiller med hvem... (SH)

ÅRETS COMPUTER

**SUPER
PACK**

**SUPER
TILBUD**

COMPUTER ATARI 520 ST



COMPUTER & SUPERPACK

Med 4 nytteprogrammer plus

hele **21 SPIL** med en VÆRDI alene på ca. 6000,-

PRIS alt incl. 4.995,-

Computeren

ATARI 520 ST.

512 Kb RAM, 192 Kb ROM, Motorola 68000 processor, Indbygget tv-modulator, Indbygget MIDI (musiktilslutning), GEM, ST-BASIC, mus, dansk tastatur og ekstern dobbeltsidet 720 Kb diskettestation. Stort programtilbud. Bruger klubber med mange Public Domain programmer.

Nytteprogrammer

- **Tekstbehandling**
Skriv breve hurtigt, enkelt og effektivt.
- **Database**
Skabe dine egne kartoteker til f.eks adresser på medlemmer eller kunder.
- **Regneark**
Spar tid. Lad computeren foretage de tidsrøvende beregninger.
- **Kalender**
Udnyt din tid optimalt. Få orden i dine aftaler ved hjælp af computeren.

21 Spil

- Marble Madness
- Test Drive
- Beyond The Ice Palace
- Buggy Boy
- Eddie Edwards Super Ski
- Ikari Warriors
- Thundercats
- Ranarama
- Zynaps
- Quadralien
- Starquake
- Chopper X
- Roadwars
- Xenon
- Arkanoid II
- Wizball
- Black Lamp
- Genesis
- Thrust
- Seconds Out
- Mouse Trap

KUPON

- ☐ Jeg ønsker flere oplysninger om ATARI SuperPack
- ☐ Jeg ønsker at få oplyst navnet på nærmeste ATARI-forhandler

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr, by: _____

Telefon: _____

Sendes til: ATARI Danmark * Kontorhuset * Værkstedsgården 7 * 2620 Albertslund



INTET NYT UNDER SOLEN?

Når man vader rundt i sin lokale softwarebiks, eller læser i sit favoritmagasin, drejer det hele sig hovedsageligt om hjemmecomputer-versioner af grillbar-spil, kloner eller underlige licenser. Tænk bare på Elites "A Question of Sport", der er baseret på et engelsk quizprogram, og forestil dig en omgang "Fup eller Fakta" komplet med en digitaliseret Erling Bundgaard og overdrevet dåselatter. Heldigvis er der da også enkelte originale spilideer af og til - husker du Elite og Tetris? - men der er langt imellem snapsene.

Har det egentlig altid været sådan? Eller var der engang - i de gode gamle dage - hvor alle spil glimrede af forfriskende nytænkning, og det ikke var nær så kedeligt at være spil-anmelder? (Du må gerne sige op!, -red.)

For at få dette spørgsmål besvaret, ringede jeg til en af computerpressens gamle ræve, nemlig manden, der i sin tid var med til at gøre Zzap! til Englands førende softwaremagasin, og som idag er redaktør på "The One". Kort sagt:

Gary Penn

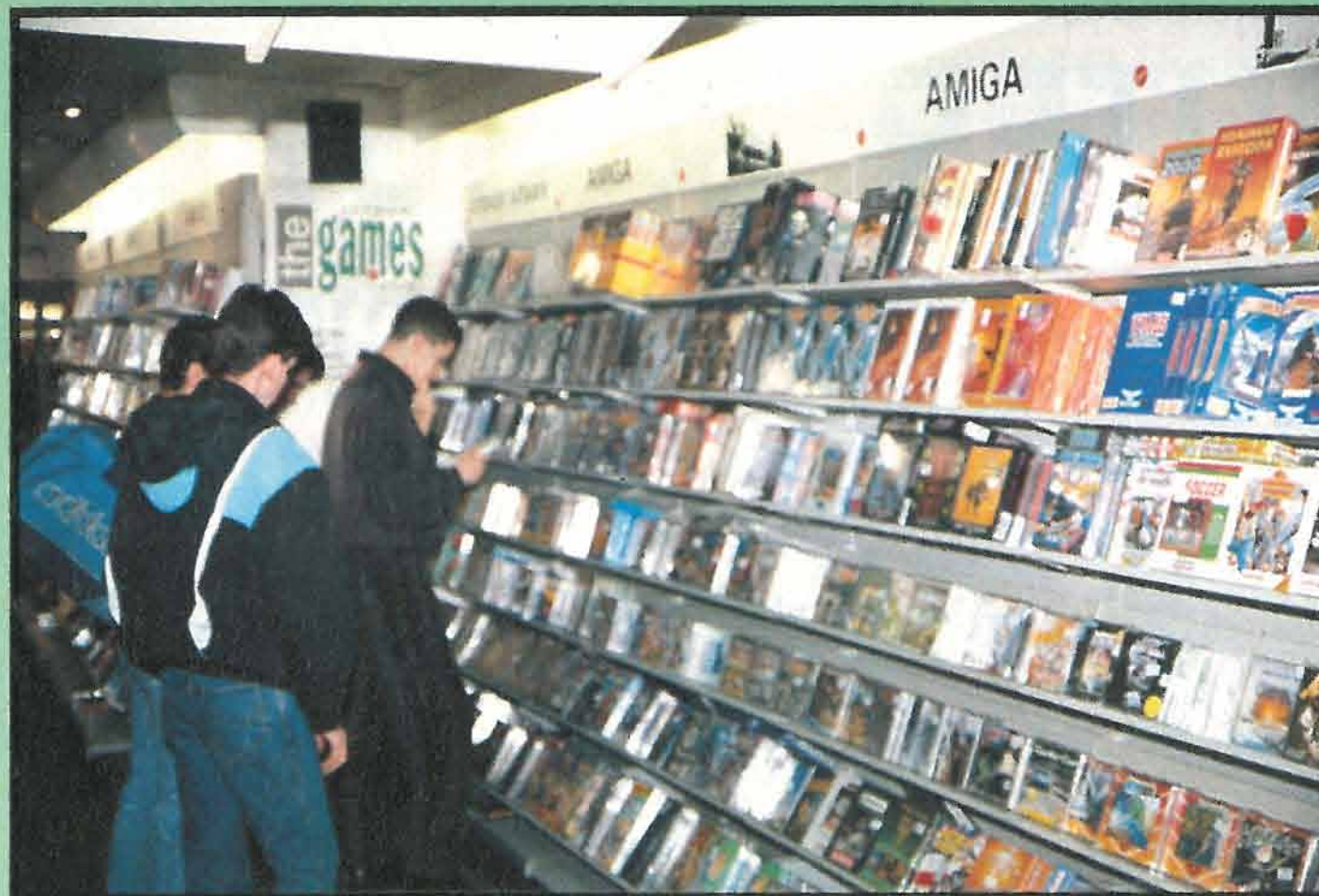
JAKOB: Du har arbejdet indenfor anmelderbranchen i snart mange år. Hvordan synes du udviklingen i spil kvalitet har været?

GARY: Selv da jeg arbejdede for Zzap! vrimlede det med efterligninger og kloner, men dengang var der ikke noget, der hed licenser. Hvis folk så et spændende spil i spillehallen, gik de bare hjem og lavede en version af spillet på deres computer.

JAKOB: Men hvorfor? Er det så svært at få nye ideer?

GARY: Ja, det tror jeg. Det største problem ved at lave et spil er altid at få ideen. Og det er det, der er det hårdeste. Ligesom i musikkens verden har programmørerne kun et vist antal noder at spille på, og hvis vi går langt nok ned af "kreativitets-træet", er alle spil faktisk bygget op over ganske få ideer.

Jakob Sloth fortsætter sin ukuelige søgen efter sandheden bag spil-universet. Hvorfor laver de fleste softwarehuse ikke andet end arcade-konverteringer og andre efterligninger? Er det fordi, de ikke gider sætte sig ned og udtænke et godt plot? Eller er sandheden simpelthen den, at alle spil-ideer er brugt op?



Udbuddet af spil er stort, men de fleste af spillene er ens og uoriginale. Hvorfor?

JAKOB: Hvilke?

GARY: Det kommer lidt an på, hvor dybt du går, men i bund og grund består udbuddet af platformspil, shoot'em ups, eventyr og strategispil.

JAKOB: Men hvad er så et originalt spil?

GARY: Det originale ligger i at udvide og kombinere de grundlæggende temer på en uprøvet måde og derved skabe noget helt nyt.

JAKOB: Som for eksempel ideen med de ekstra våben i zip-zap-spillene?

GARY: Netop, men denne feature er heller ikke

ligefrem original længere. Faktisk stammer ideen fra den gamle Galaga-automat, hvor spilleren kunne slå to rumskibe sammen og derved få ekstra ildkraft.

JAKOB: Øhhh...

GARY: Men man skal også huske, at de bedste spilideer frem for alt er simple - som i Manic Miner, hvor hovedpersonen skulle hoppe over diverse forhindringer på skærmen.

JAKOB: Men hvad så med arcade-licenser? Hvorfor ser vi så mange spil-fiaskoer som eksempelvis Out-run og Afterburner?



De fleste arcade-automater er mere oplevelse end de er spil. Derfor bliver mange konverteringer så dårlige.

GARY: Den primære årsag til disse uheldige konverteringer er tit ret simpel. Langt de fleste spilleautomater kan nærmest betragtes som en form for en markedsplads. De er en oplevelse - ikke et spil. Når man så fjerner grafikken og hydraulikken, er der ikke rigtigt noget bagved. Oplevelsen er væk, og der er ingen stærk spil-ide under al glassuren.

JAKOB: Er der slet ingen undtagelser fra denne regel?

GARY: Jo, selvfølgelig er der det. For eksempel indeholdt Gauntlet en virkelig god ide. Her blev penge transformeret til energi, og hvis du havde mønter nok, kunne du spille i det uendelige. Blev du dygtig, kunne du leve lidt længere, men der skulle stadig hældes ral i...

JAKOB: Men du tror ikke, alle spilideer er brugt op?

GARY: Nej, man kan altid gøre det på en ny måde - ligesom musik.

KAMELER, TANDLÆGER OG KYLLINGER

Der er - heldigvis! - stadig en del programmører, der udsender forfriskende og anderledes spil. Men hvordan får man en original ide? Går man i tænkeboks, eller kommer ideerne bare væltende? Er det noget, alle kan gøre, eller kræver det en IQ på over 210? Jeg greb knoglen og fik mig en snak med et par af "originalerne" indenfor computerunderholdning - en veletableret idemager og et nyt navn på vej op.

Jeg startede med den engelske kamelflipper, der står bag forskellige "langhårede" produkter som f.eks. "Attack of the Mutant Camels", "Sheep in Space" og "Revenge II". Manden, der til et internationalt magasin udtalte: "Pink Floyd er mega-guder!". Manden med det skulderlange hår, manden... Du har sikkert allerede gættet det - Jeg taler om **Jeff Minter**.

JAKOB: Hvor langt er dit hår for øjeblikket?

JEFF: Sådan cirka lige så langt, som det plejer at være! (Og det

betyder LANGT!, -red.)

JAKOB: Hvordan går man hen og får ideen til et originalt spil?

JEFF: Jeg vil tro, at det bare gælder om at have en underlig fantasi.

JAKOB: Hvis du vil lave et nyt spil, sætter du dig så bare ned og tænker?

JEFF: Nej, ideerne kan ikke sådan bare kaldes frem. Man kan få dem overalt - for eksempel halvvejs nede af et bjerg på en skiferie!

JAKOB: Der er langhårede dyr i næsten alle dine spil. Hvorfor?

JEFF: Mit mål er at tage pis på alle de "normale" udgivelser. Jeg vil ikke være seriøs. Jeg vil gerne lave sjove spil.

JAKOB: Kan man tjene penge på at lave originale games?

JEFF: Ja, det er ikke noget problem, så længe spillet er godt. Her er det uhyre vigtigt med et spilbart produkt.

JAKOB: Du har et helt specielt image - din egen stil - hjælper det på salget?

JEFF: Jeg tror, at det er vigtigt med et image, men computermarkedet kan slet ikke sammenlignes med musikverdenen, hvor folk går efter bestemte grupper - det være sig Pink Floyd eller andet.

JAKOB: Hvad laver du i øjeblikket?

JEFF: Fortiden lægger jeg sidste hånd på ST-versionen af Gridrunner.

JAKOB: Er det ikke et gammelt 64'er-spil?

JEFF: Jo, men Gridrunner ST er mere avanceret.

JAKOB: Er spillet ligeså "anderledes" som resten af dine udgivelser?

JEFF: Det hele starter ret normalt med en flyvende kamel eller to, men efterhånden som spillet skrider frem (der er 64 levels) bliver alt mere og mere underligt. Her kan jeg for eksempel nævne Rory, the savage guinea pig! ("det barbariske marsvin", -red.).

JAKOB: Hvorfor har du lavet et så specielt plot?

JEFF: Jeg synes, at det passer glimrende her, men jeg vil aldrig lave et anderledes produkt på bekostning af selve spillets kvalitet.

JAKOB: A'propos originalitet og kvalitet: Har du set Afterburner på en 64'er?

JEFF: Nej.

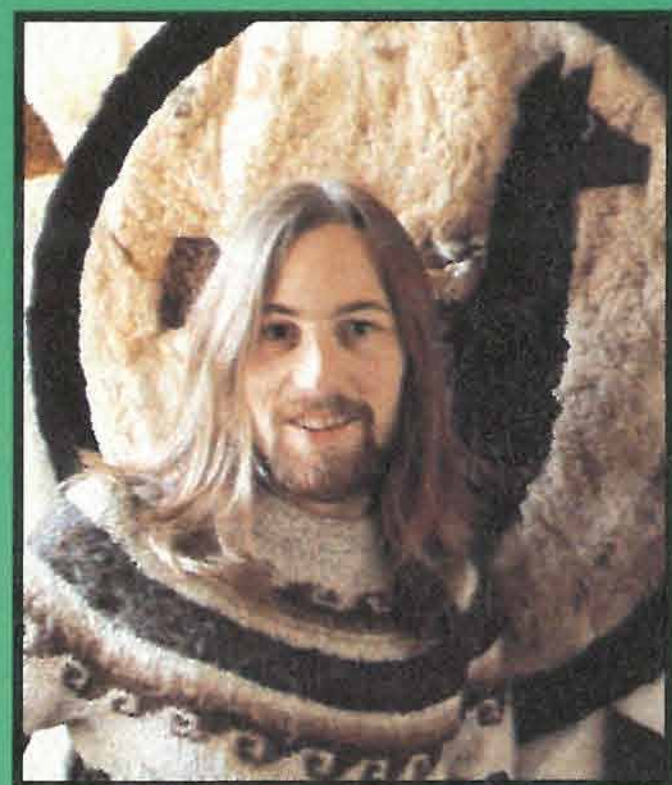
JAKOB: Der var du heldig!

JEFF: (Griner) Jeg spiller mest

på min PC Engine og mit 16 bits Sega-konsol...

Herefter gik samtalen over i banaliteter og flip, og jeg besluttede at ringe til en mindre kendt person, - nemlig manden bag grafikken og konceptet i det meget omtalte "Weird Dreams", der er lige på trapperne. Det unge (vor mand er 26 år) og lovende talent hedder

Hermann Serrano



Jeff Minter er kendt for sit lange hår, sin kærlighed til lamaer og sine forfriskende anderledes spil!

JAKOB: Jeg har ikke hørt om dig i forbindelse med andre spil end Weird Dreams. Hvordan kom du ind i computerbranchen?

HERMANN: Egentlig gik jeg på universitetet - kunstlinjen - og lavede grafisk design, dog ikke på computer. På en sommerferie mødte jeg så nogle folk fra universitetets computerafdeling. De ville gerne lave et spil, men manglede en grafiker. Selvfølgelig ville jeg gerne tjene lidt sommerferiepenge, så jeg slog til og lavede en hel del prøvebilleder til et spil, vi kaldte "Ancient Mariner".

JAKOB: Jeg så vist nogle screen-shots i C&VG for snart lang tid siden, men jeg har aldrig set den færdige Ancient Mariner.

HERMANN: Det overrasker mig ikke, for spillet blev aldrig udgivet! Det var egentlig ikke andet end en hulens masse grafik.

JAKOB: Spildt arbejde?

HERMANN: Faktisk ikke, for grafikken gjorde, at jeg blev "opdaget" af Rainbird. Her lavede jeg en del spilstestning - bl.a. for Magnetic Scrolls - samt nogle loaderskærme til bl.a. Carrier Command og Starglider II.

JAKOB: Der har været skrevet meget om Weird Dreams, men næsten intet konkret stof. Hvad går spillet egentlig ud på?

HERMANN: Jo, Weird Dreams er et arcade-adventure. Din pige bliver besat og "piller" ved din hjerne - forvrænger dine erindringer. Fra din hospitalsseng skal du nu overvinde dine vrangforestillinger og derved kurere din hjerne - som faktisk er grafisk repræsenteret i spillet - for at undslippe.

JAKOB: Kan du beskrive en scene fra spillet?

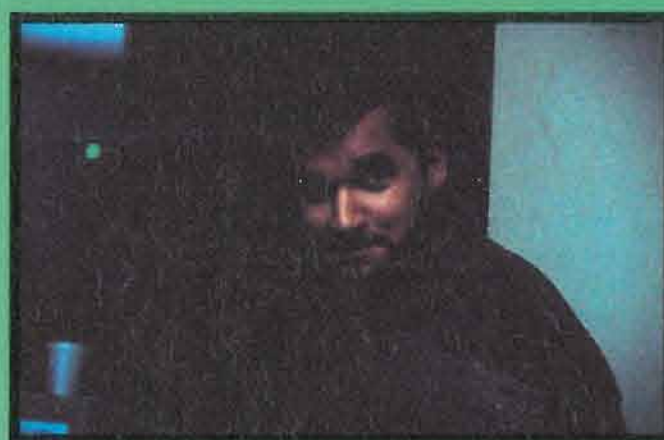
HERMANN: OK... et sted befinder du dig i en korridor med en masse døre, der alle er meget store - nærmest som om du selv er helt nede i gulvhøjde. Hvis du går gennem en dør, bliver du overfaldet af nogle enorme tandbier, der bider dig i to stykker...!

JAKOB: Det lyder som om Weird Dreams får brug for et "Uegnet for børn" stempel!

HERMANN: Det tror jeg ikke.. Jeg har prøvet at gøre spillet humoristisk - det er ikke "Nightmare on Elm Street" det her! Når du er blevet halveret i scenen fra før, vender dine ben sig om, og den ene fod stamper i jorden, nærmest som om den ville sige: "Tsk, Tsk, hvorfor gjorde du dog det!"

JAKOB: (Grin, gnæk) Hvordan får man sådan nogle ideer?

HERMANN: Det hele startede med, at jeg skulle til tandlæge.



Hermann Serrano fra Weird Dreams: "Jeg mener det er dumt, bare at lave det samme igen og igen".

Jeg havde ikke været der i 3 år, men var ikke egentligt nervøs. Derfor blev jeg ret chokeret, da tandlægen gav mig SÅDAN EN PORTION fyldninger i undergulfen - før havde jeg ingen af betydning. Det er grunden til, at alle monstre i Weird Dreams - som de førømtalte bier - har tænder...

JAKOB: Er det på denne måde, du henter din inspiration, altså gennem oplevelser i hverdagen?

HERMANN: Det kan man godt sige. Jeg kan godt give dig et eksempel: Når man får kylling om søndagen, er der altid eet

stykke - bagenden - som ingen vil have. Det er nærmest, som om folk er bange for det. Derfor lavede jeg et kyllingemonster uden hoved og med de obligatoriske tænder i det førømtalte stykke!

JAKOB: Jeg glæder mig allerede til at prøve Weird Dreams. Hvornår kommer spillet ud?

HERMANN: Med lidt held sker det den 8. april, men som du måske ved, har Telecom - det Britiske telefonselskab og ejeren af Telecomsoft - sat Rainbird til salg, så der sker intet, før handelen er gået i orden.

JAKOB: Hvorfor tror du, at du er så god til at få anderledes ideer?

HERMANN: Som før nævnt kendte jeg INTET til computere før affæren med Ancient Mariner, og jeg voksede ikke op med alle arcade-klassikerne, som for eksempel Arkanoid. Derfor tænker jeg ikke i computere, når jeg får en ide. Tilpasningen sker først bagefter, hvilket i mine øjne giver mig en større frihed i forhold til andre idemagere.

JAKOB: Hvad synes du om arcade-licenser og andre kloner, hvor folk ikke bruger deres kreativitet overhovedet?

HERMANN: Jeg mener, at det er dumt bare at lave det samme igen og igen. I stedet burde man samle alle de bedste features fra spillemaskinerne til et BRAG af et spil.

JAKOB: Har du planer om et nyt produkt, når du engang er færdig med Weird Dreams?

HERMANN: Ja, jeg er meget interesseret i begrebet "Horror" og vil gerne lave et rædselsspil, der kan skræmme folk foran skærmen. Desværre mener Rainbird, at Horror-markedet er for lille til, at det kan betale sig, så om det hele bliver til noget, ved jeg ikke. Efter samtalerne med Hermann Serrano og Jeff Minter virker det ikke umiddelbart, som om de originale spilideer nogensinde vil slippe op. Når en fyr som Hermann kan blive inspi-reret til at designe et surrealistisk spil bare ved at gå til tandlægen eller betragte en grillkyllings bagdel, hvad vil der så ikke ske, hvis han kommer ud for nogle virkelig halsbrækkende oplevelser!?

DE TUNGE DRE N GE

Men, hvordan ser mon soft-

warehusene på problemerne? Har de nogensinde tænkt på, hvor kedeligt det er, med den ene klon efter den anden - især når folk som Hermann Serrano går frit omkring? Er originalitet mon urentabelt for et softwarehus? Nej, det kan ikke være derfor, for eksempelvis Maelstrom og Incentive har jo specialiceret sig i veludtænkte og anderledes spil og klarer sig udmærket. Mit første mål var Domark, der stort set ikke laver andet end licens-spil. Efter at have snakket lidt med telefonsekretæren, blev jeg stillet om til vel nok verdens eneste softwareboss med to fornavne:

Tony Jacques

JAKOB: Hvorfor har I ingen nye ideer på programmet?

TONY: Sådan noget laver vi simpelthen ikke. Vi kan tjene flere penge ved at lave licens-spil. En konvertering af et arcade-hit sælger næsten altid godt.

JAKOB: Er det ikke dyrt at få fat i en licens?

TONY: Egentlig ikke. Det, der koster flest penge, er programmeringen af de forskellige versioner.

JAKOB: Men tilbage til problemet: Hvorfor laver I ikke originale spil - der må være flere grunde?

TONY: De originale spil sælger ikke særlig godt for tiden.

JAKOB: Hvad skal der til for at sælge et originalt spil?

TONY: Det skal gerne være kendt for at sælge.

JAKOB: Det er jo lidt af et paradoks! Et originalt spil kan ikke så godt være kendt, før det overhovedet er blevet solgt!

TONY: Nemlig, her har licenser en stor fordel.

JAKOB: Betyder dette ubeherskede indkøb af ideer, at I helt kan glemme alt om spildesign?

TONY: Nej, for det er ikke alle licenser, der er lige stramme. Eksempelvis kan jeg nævne vore generelle Bond-rettigheder, der giver os lov til at bygge spil over ALLE James Bond filmene - inklusive dem, der endnu ikke er lavet! Det siger sig selv, at man ikke bare kan hælde en biograf-film over i en hjemmecomputer, så her kommer vores designere på arbejde.

JAKOB: Nu vi snakker licenser, kommer jeg til at tænke på US Gold's elendige Afterburner. Det er ikke

alle konverteringer, der er teknisk mulige. Hvad siger du til det?

TONY: Domark prøver altid at lave hver version spillelig - hos os går gameplay forud for det grafiske look... Og selvfølgelig vil vi udnytte hver enkelt computers fordele.

Farvel til Tony Jacques - Intet nyt under solen! Selvfølgelig har det hele noget at gøre med penge... men hvorfor har et originalt softwarehus som Incentive så ikke lutter røde tal i bankbogen? Jeg ringede til en af de store kanoner i firmaet og fik mig en snak om livet, universet og alt det der. Han hedder:

Ian Andrew

JAKOB: I er mest kendt for jeres Freescape-spil (F.eks. "Driller" og "Total Eclipse", -red.). Hvordan kom I på den ide?

IAN: Det hele startede i slutningen af 1986, hvor vi satte os ned og studerede computermarkedet. Noget af det eneste, folk ikke lavede, var solid 3D, og derfor besluttede vi os til at programmere Freescape.

JAKOB: Vil I fortsætte med at plagiere jer selv og lave endnu flere Freescape-spil?

IAN: Både ja og nej. Vi har et spil programsat til slutningen af året og er for øjeblikket ved at omskrive og forbedre Freescape.

JAKOB: Hvordan?

IAN: Nogleordet vil være mere LIV på skærmen. Vi arbejder bl.a. med at inkludere animation og rotation af objekter og så måske endda gøre systemet en anelse hurtigere...

JAKOB: Blev jeres Freescape-spil en succes?

IAN: Ja, og vi fik endda en masse fanbreve, hvor folk takkede os for Freescape-initiativet!

JAKOB: (Lettere overrasket!) Er det normalt med fanbreve til softwarehuse?

IAN: Nej, og det er netop derfor, vi blev så glade.

JAKOB: Jeres udgivelsesplan er mildt sagt tynd. Kan det godt løbe rundt med så få udgivelser om året?

IAN: Ja, vores gennemsnitskarakter i computerbladene ligger på omkring 90%, og vi har et næsten pletfrit image!

JAKOB: Vil det sige, at I, hvis I lavede et spil flop, slet ikke ville udgive det?

IAN: Ja, vi vil for enhver pris beholde vores image.

JAKOB: Hvad er jeres næste udgivelse?

IAN: I næste måned regner vi med at udsende en forbedret disk-only version af Graphic Adventure Creator, der gør det muligt at lave adventurespil i flere dele og på flere disketter.

JAKOB: Har I ellers forbedret jeres program... Og hvad kalder I det nu - GAC+?

IAN: Godt gættet! I GAC+ (som Ian udtaler gak!) vil der bl.a. være mulighed for at tegne med joy-stikket.

JAKOB: På dansk betyder gak noget i retning af åndsvag, hul i hovedet...

IAN: (griner overrasket) Det vidste jeg godt nok ikke! Herovre har ordet ingen speciel betydning.

JAKOB: Nå, men tilbage til sagen: Har I forbedret jeres ordfortolker? Jeg mindes stadig, at den kunne bruge en halv time på at søge efter et ord, den slet ikke forstod!

IAN: Nej. Øøøh... Forresten udsender vi også 16 bit versioner af Dark Side og Total Eclipse, begge med mere animation og et 10 minutters soundtrack.

JAKOB: Vil I fortsætte med at lave originale spil og programmer? - Er der en fremtid indenfor disciplinen?

IAN: Det med licenser overlader vi til de andre! Jeg tror på de originale spil, da spillene for øjeblikket bliver mere og mere avancerede. Her har vi et forspring, men der vil altid være kloner.

JAKOB: Er I ikke bange for, at nogen plagierer jeres Freescape?

IAN: Egentlig ikke, og indtil nu har ingen vovet forsøget. Vi har brugt flere år på at udvikle systemet, og jeg tror simpelthen, at folk er bange for arbejdet!

Men er Incentive det eneste originale softwarehus med overskud? For at tjekke dette ringede jeg sluttelig til Maelstrom, der med Mike Singleton i spidsen har stået for spil som Lords of Midnight og War in Middle Earth. Desværre var Mike på ferie i Østrig, men jeg fik mig da en snak med hans co-producer, **Pete Barnett**

JAKOB: Hvordan designer I spil hos Maelstrom?

PETE: Det er altid Mike, der får den første ide - han skriver manuskriptet, så at sige.

JAKOB: Hvad laver DU så?

PETE: Mit job er at lave spillet -

at få det hele til at virke på computeren.

JAKOB: Kan man tjene penge på den måde?

PETE: Ja, Mike laver nogle helt specielle spil, og der vil altid være et marked for originalitet.

JAKOB: Hvad laver I for øjeblikket?

PETE: Vort mål er altid at kombinere gameplay'et med strategi, for at lave det hele mere varieret. I øjeblikket arbejder vi med et spil, vi kalder Starlord, hvor en del af de 32 spillere kan styres af computeren - en slags kunstig intelligens.

JAKOB: Hvordan klares det?

PETE: Fint, vi har faktisk nået et punkt, hvor det ikke er til at skelne en computerspiller fra en af kød og blod!

JAKOB: Kunne I også finde på at lave en computerversion af et brætspil?

PETE: Nej, vi stræber efter at lave noget, der kun er muligt ved hjælp af en computer.

JAKOB: Matador kan aldrig blive lige så sjovt i bits og bytes?

PETE: Netop!

TILBAGE TIL FREMTIDEN

Hvad vil fremtiden bringe? Ifølge administrerende direktør i Maelstrom, Hugh Batterbury, er der to typer softwarehuse på markedet i øjeblikket: De, der laver originale spil med en designer, og de, der står for ren og rå action. Batterbury mener, at der er flest penge at tjene i den første gruppe. Desværre kræver det in-house programmering, da free-lance arbejde ikke giver mulighed for det nødvendige samarbejde og sammenhæng i programmeringen.

Dette fremgår tydeligt af, at Domark ikke skriver een byte hjemme på kontoret, mens Incentive og Maelstrom har henholdsvis 4 og 14 heltidsansatte programmører. Selvfølgelig er der undtagelser (som for eksempel Hermann Serrano), men alt i alt vil softwaremarkedet nok fortsætte, som det altid har gjort. Grafik og lyd forbedres stadig, og forholdet mellem udbredelsen af originalitet og kloning forbliver det samme - desværre.

Jakob Sloth

Gi' din computer fri...

-og hop på inden toget er kørt!

Ta' på eventyr med Inter Rail og oplev hele Europa.

Med de nye Inter Rail regler kan alle - uanset alder - frit rejse Europa lyndt i op til en måned.

Du kan selv vælge, hvornår og hvortil du vil rejse.

Og hvor længe du vil opholde dig hvert sted.

Kortet koster 1.695 kr for alle under 26 og 2.595 kr alle over 26.

Få en brochure på stationen, i et DSB rejsebureau eller hos DIS. Og lad os evt. hjælpe dig med at arrangere rejsen..

DSB

SYNTAX ERROR

Vor faste kaos-kolonne er tilbage med endnu flere skæve indfald og vanvittige historier om livet, universet og alt det der...

TOP64 trillede henover gulvtæppet, savede sig igennem ledningerne i den lokale lianjungle og besteg uanede papirbjerge. En computer, der stod på gulvet og spillede 7D Mega-skak med sig selv, fortrak til en relativt ryddelig snavsetøjskurv og gjorde plads for TOP64's heroiske korstog i den mere uciviliserede ende af det mørke kontor.

Rejsen endte under et skrivebord, hvis byrde af tåbelige pressemeddelelser og latterligt forældede licensspil havde tynget midten af bordet betydeligt længere hed mod katastrofens rand, end godt var. Nede under bordet sad en bussemand. Det var en velvoksen størrelse, der havde slået sig ned for at nyde tilværelsen. Bussemanden hed Egon. "Hej", sagde Top64.

"Hej" sagde Egon, og så havde de sådan set ikke mere at snakke om. Nede under bordet var også et fjernsyn. Det var godt nok tilsluttet et stik, men antenne var der ikke noget af. Da TOP64 kom til at køre hen over fjernbetjeningen, begyndte kassen imidlertid at vise et billede, - muligvis fordi en stålorm netop var ved at krybe igennem antennestikket.

På TV-billedet sås en scene. På scenen stod en mand, og ved siden af manden stod en kasse - ikke helt ulig et køleskab. Men det er nok de færreste køleskabe, der har så mange ledninger stukket i sig, som denne her havde. Højtaleren på TV'et skattede lidt, og så begyndte manden at tale: "...scratch- scratch.... men jeg er, som jeg også sagde tidligere, ikke nogen taler, så jeg vil give ordet til Amigaen...".

Køleskabets mange lamper begyndte at blinke på en højst ulogisk måde, og en kølig, metallisk stemme sagde: "NEJ, JEG VIL EJ!".

Manden blev henrykt: "Så i det? Hørte i det?... Den svarede, selvstændigt og flabet - et tydeligt tegn på intelligens. Vi har her verdens første intelligente maskine. Er

den ikke dejlig?" "NEJ, OG DETER DU HELLER IKKE!", afbrød køleskabet. "I DET HELE TAGET ER ALT, HVAD JEG SER, AFSKYELIGT.

"Måske, sagde Finn Fnüller og pillede sig ufortrødent i næsen. "Vi siger tak til Finn Fnüller, og går videre til ugens computer-føljeton: "Lille mus hvad nu?".

I denne uges afsnit skal vores allesammens yndlingsmus, Sigurd, beslutte, hvorvidt han skal hoppe til venstre, til højre eller blive stående og slå nakken gevaldigt imod skærmens nedre kant. Lad os spørge Sigurd selv".

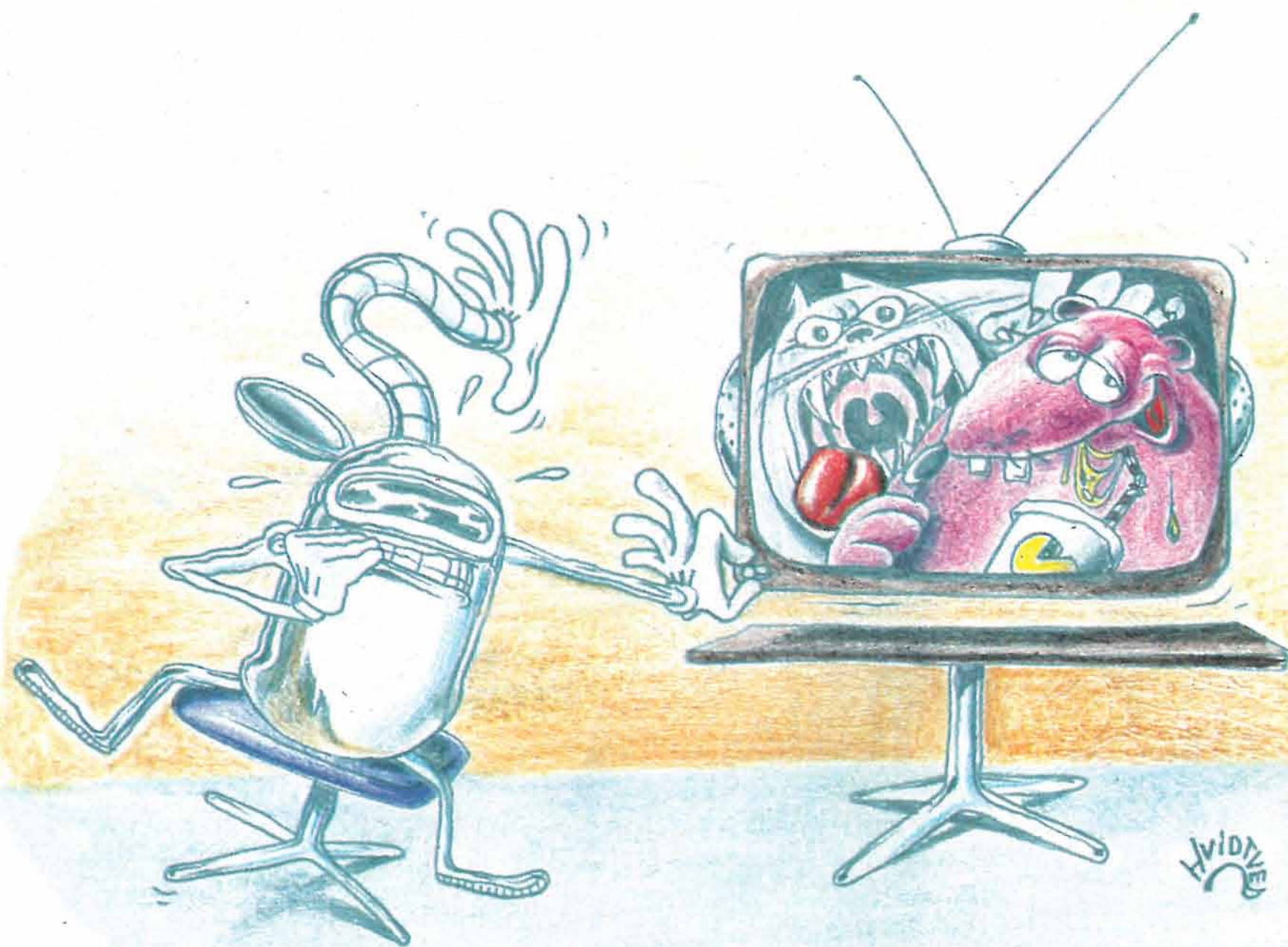
I en magelig lænestol sad en mega-stor lyserød tøjdyrs-mus og drak oste-milkshake med popsugerør. "Jeg vil gå fremad!",

sagde Sigurd beslutsomt. "Men Sigurd, du må da kunne huske fra sidste afsnit, at der stod en kæmpe stor, altædende giga-kat fra Mars - Du ved med ånde som en F16 og tænder som... som... ja, som tænder."

"Jeg vil gå fremad", gentog Sigurd og TOP64 slukkede for fjernsynet igen. Blod med ost i stod ikke til en GSM-645 smags- og lugtechip.

Der må være mere i tilværelsen end dårlig TV-underholdning, tænkte TOP64, og gik med naivitet og åbent sind ud i verden for at finde et rigtig godt gameplay...

Otto Plantener Jensen.



JEG TROR JEG VIL SLUKKE LYSET."

Skærmen blev mørk...

- TRO MIG, DET ER EN FORBANDELSE AT HAVE INFRARØDT SYN, SÅ NU VIL JEG I DET MINDSTE SPRÆNGE ALLE PROPPERNE I DET HER RÅDNE HUS!"

Lyden forsvandt, og efter lidt sne på skærmen tonede en speaker frem:

"Ja, så meget fra vort faste ugentlige hjørne om udviklingen indenfor kunstig intelligens. Der lader til at være et godt stykke vej endnu. Vi går hurtigt videre til noget andet og til at hjælpe os med det, har vi doktor i fantologi Finn Fnüller i studiet. Goddag."

Finn Fnüller nikkede, og speakereren fortsatte:

"Er det rigtigt, at alle nye ideer til spil er brugt op?"

G.P. SPIL-ANMELDELSER

For tredje gang blænder vi op for vores berømte test-sektion, og som altid er siderne tæt pakket med grundige anmeldelser af de aller nyeste spil.



Som sædvanlig er det en ret broget blanding af skidt og kanel, vi præsenterer. Men vi har den opfattelse, at ALLE



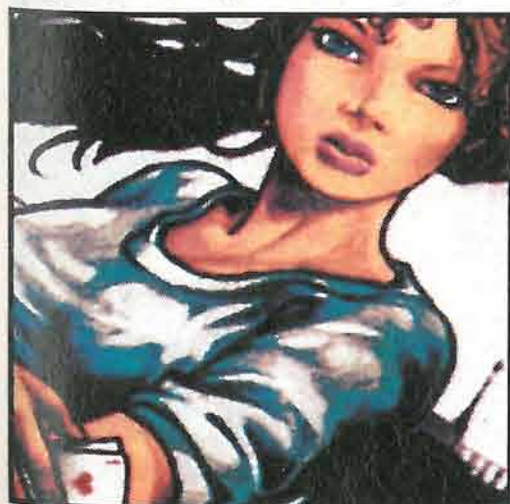
slags spil skal anmeldes - både de gode og de dårlige. Kun ved at teste et repræsentativt udsnit af udbuddet, kan vi tegne et troværdigt billede af markedet.

Vi har haft brug for begge special priser (Gold Game og Ejnar) i dette nummer, men generelt må man desværre nok konkludere at spilstandarden ligger på et temmelig lavt niveau for tiden.

Heldigvis er der da enkelte perler imellem, og når et spil som Super Hangon så dukker



op midt i al elendigheden, er det ikke svært at skabe enighed på redaktionen om at HER er et Gold Game!



TEST-KATEGORIER

Når vi tester et spil bedømmer vi hver version indenfor følgende kategorier:

GRAFIK: En teknisk og objektiv bedømmelse af spillets visuelle side. Hvor flot og farvestrålende er grafikken? Er animationerne overbevisende udført? Denne karakter dækker både figurer og baggrundsbilleder.

LYD: En samlet bedømmelse af al lyd i spillet. Hvordan er musikken? Passer den ind i spillets øvrige stemning? Er effekterne realistiske?

GAMEPLAY: En af de vigtigste karakterer. "Gameplay" er egentlig et engelsk udtryk for "spilbarhed". Er der det rigtige "feel" over spillet? Byder det på lang tids underholdning, eller bliver man træt af det, næsten før det overhovedet er loadet ind? Kort sagt: Er spillet sjovt at spille?

OVERALL: Den samlede helheds-karakter, hvor alle ovenstående aspekter + prisen tages med i betragtning. Dette er spillets definitive rating.

GOLD GAME



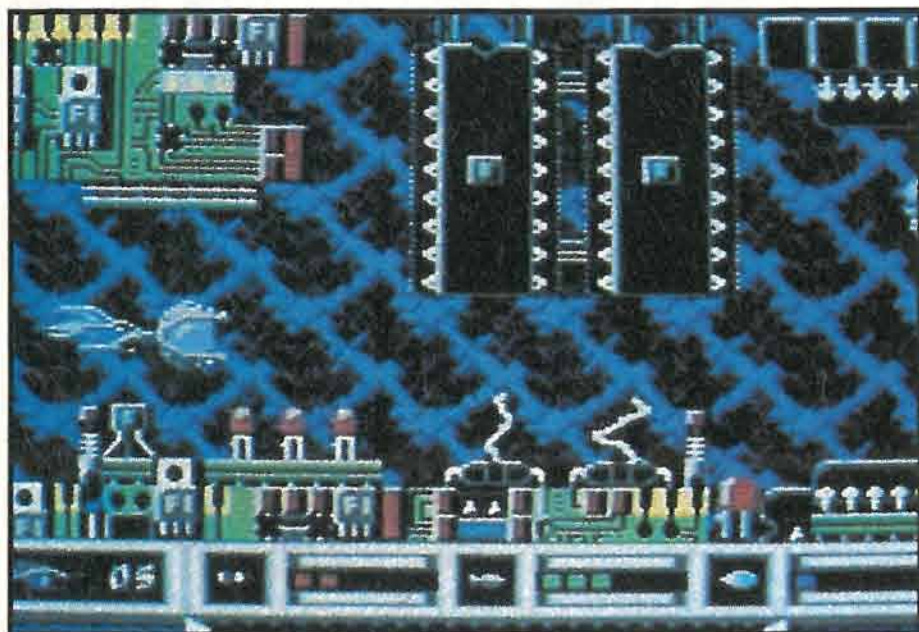
POINT-SYSTEMET

Her har du et hurtigt overblik over, hvad vores testhold mener med de forskellige karakterer.

- 10% - : Bvaaaaadrr!!
- 10% - : JAK!!!!...
- 20% - : Under lavmålet!
- 30% - : Meget dårligt.
- 40% - : Dårligt.
- 50% - : Ikke bemærkelsesværdigt
- 60% - : Kan gå an...
- 70% - : Rimelig godt.
- 80% - : Godt!
- 90% - : SUPER!!!
- 100% : Science fiction.

SEJT SHOOT'EM-UP!

DENARIS Rainbow Arts



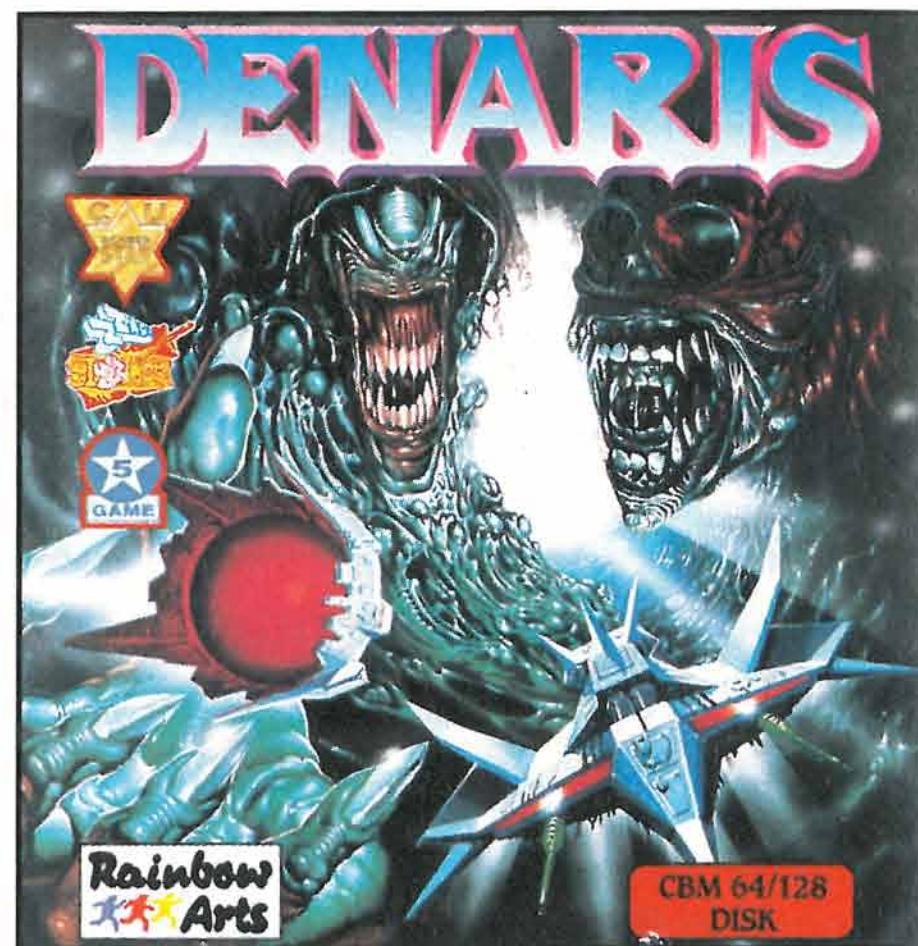
C64 - Alle banerne er detaljerede og varierede.

For omkring et halvt år siden udsendte Rainbow Arts "Katakis" (et overført skydespil i stil med arcade-maskinen R-Type) uden først at have spurgt om lov (!).

Activision, der officielt havde købt "R-Type"-licensen for en pæn sum penge, blev desværre så sure, at de forlangte spillet trukket tilbage MED DET SAMME! Rainbow Arts kunne kun adlyde (det er jo aldrig sjovt med en tur i retten), og Katakis blev hældt ned fra hylderne.

MEN... nu er Katakis tilbage. Denne gang dog under navnet Denaris. Programmørerne fandt det lidt surt, at de aldrig skulle tjene penge på deres superspil, så de rumsterede lidt rundt med koden og fik afsat det omskrevne program til US Gold. Traditionen tro bakkes selv de simpleste zip-zap-spil op med en mere eller mindre utrolig forhistorie. I Denaris er mennesket endnu engang blevet offer for sin egen intelligens og tørst efter viden. Al mekanik er gået amok, og selv den simpleste barbermaskine er blevet livsfarlig. Efter forgæves at have prøvet lykken med et megamissil, vender de overlevende Denarisanere sig mod den eneste redning... en

D5-H75 Eagle Fighter, der med dig ved styrepinden skal foretage en større udrensning af de løbske kaffemaskiner på planeten. Sådan lyder undskyldningen for netop DETTE "flyv mod højre og makuler aliens"-spil, der dog er noget ud over det sædvanlige. Min første - og største - overraskelse indfandt sig, da jeg sammenlignede C64- og Amiga-versionerne og kom til den konklusion, at de ikke havde mere til fælles end Fanta og Coca Cola. Hverken de forskellige baner eller de obligatoriske megamonstre for enden af dem har noget med hinanden at gøre, og de ligeså obligatoriske ekstravåben afviger kraftigt i de to versioner. På 64'eren er der mulighed for opsamling af diverse bolde og krystaller, der - foruden at medvirke i et smart opsparringssystem - kan give flyet



AMIGA Kr. 449.-

Grafikken er yderst professionel med vel-tegnede baggrunde, flotte aliens og frem for alt et utroligt glidende look. Lydsiden er også udmærket med både god intromusik og atmosfæriske effekter i selve spillet. Selvom Denaris virkede RET svær ved første øjekast og kan være dybt frustrerende, har spillet den lille gnist, der får enhver joystickfanatiker til at vride pinden bare een gang mere. Rainbow Arts har endnu en gang vist, hvad de duer til!

Grafik	87%
Lyd	85%
Gameplay	90%
OVERALL	89%

forrudeskjold, missiler og brødristerlaser. Endvidere er det muligt at spille 2 på een gang, hvilket kan gøre Denaris en anelse lettere - det er nemlig ikke HELT nemt at være helt (skulle den være morsom?, -red.). På Amigaen er både krystaller og opsparring skåret væk, så her må du "nøjes" med diverse ikonvåben såsom selvsøgende plas-mabolde og beskyttelsessatellitter. Desværre har teamwork-muligheden på denne maskine, uvist af hvilken grund, fået sparekniven.

Begge versioner er - forskellene til trods - førsteklases voldsspil, der absolut er kronerne værd. Køb et eksemplar før Activision får spillet trukket tilbage!

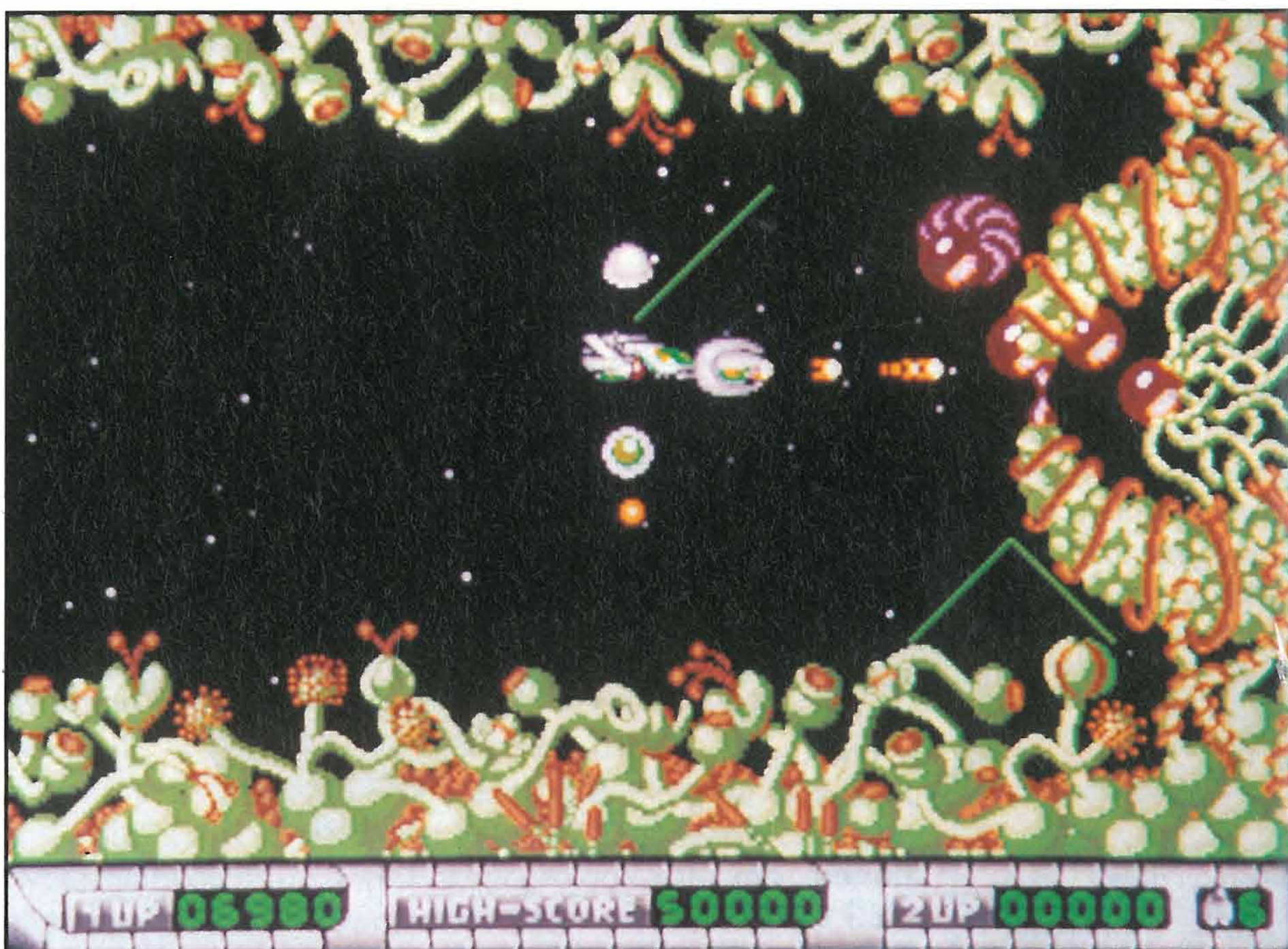
Jakob Sloth

COMMODORE 64

Bånd Kr. 179.-, Disk Kr. 269.-

Grafikken er flot og afvekslende fra level til level med masser af aliens og våben, der gør, at skærmen til tider virker nærmest overfyldt. Lydsiden er der også sørget godt for med en ny melodi til hver bane. Men alt dette har en pris... MULTILOAD! På disketteversionen går alt let og overraskende hurtigt, men om Denaris på bånd er til at spille for bar spolen, ved jeg ikke. En ting er ihvertfald sikker: Dette spil er enhver Diskette-Rambo's drøm!

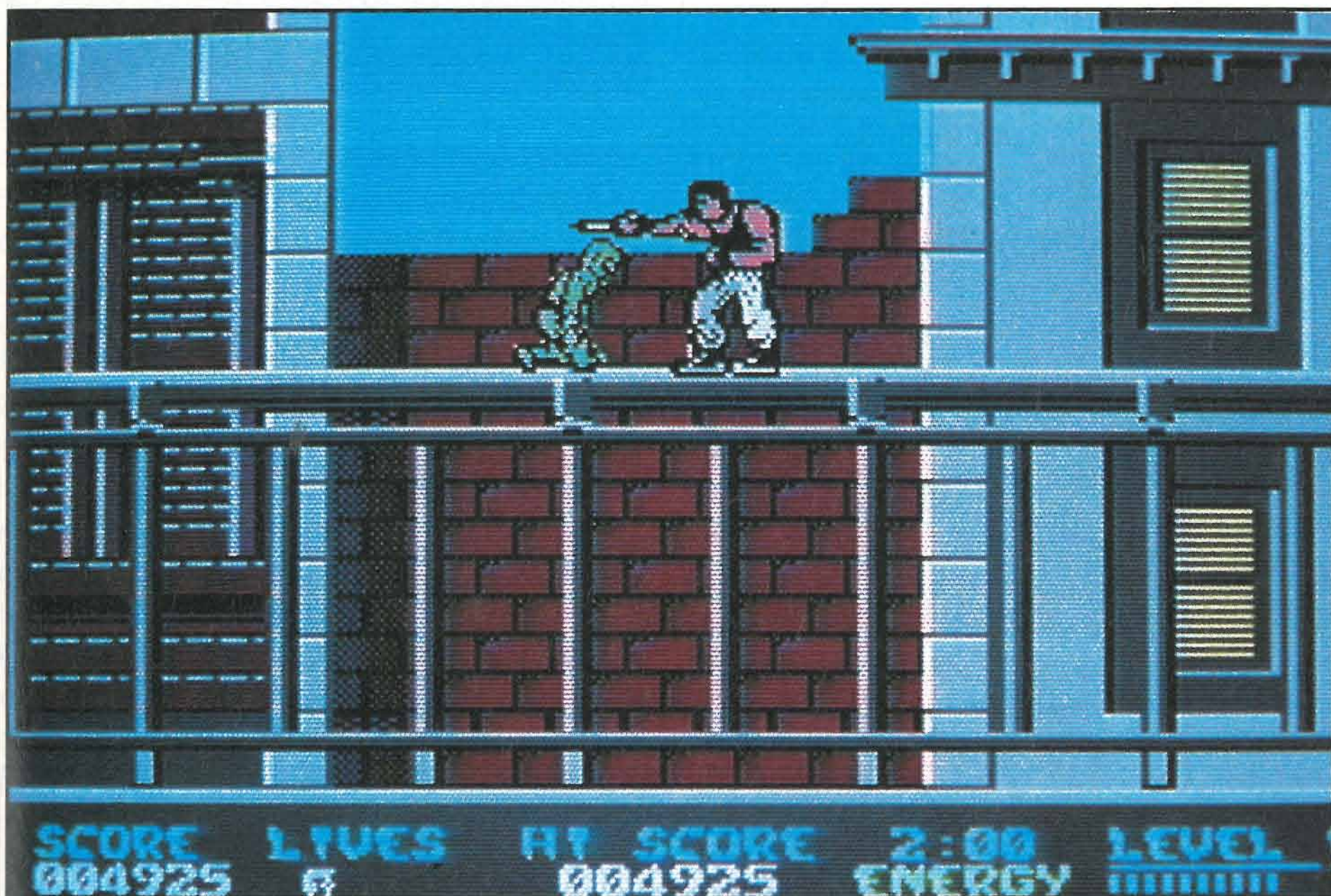
Grafik	87%
Lyd	86%
Gameplay	88%
OVERALL	88%



AMIGA - Nådesløs nærkamp med det obligatoriske "end of level" monster!

KØLIGE KARATE-KURT KLARER KASTANJERNE

BAD DUDES VS DRAGONNINJA
Imagine



C64 - Du langer ud efter den grønne goblin med din kniv, men han når at dukke sig.

Har du lige set en halvdårlig Ninjafilm og har du lyst til at udfolde dig mindre verbalt, ja så har Imagine lige smidt DRAGONNINJA på markedet - så alle behov kan snildt opfyldes. De Forenede Staters præsident er blevet kidnappet, og du skal naturligvis redde ham. Det er ingen let sag, for du skal først kæmpe dig vej gennem otte baner, hvor der er en masse fjender. Blandt scenarioerne kan nævnes en skov, en by, taget på en lastbil, kloak-fræs osv.

Til sidst skal du kæmpe mod over-super-mega-skurken på hans helikopters pontoner. Når du har klaret den lille nemme sag, kan du flyve væk med præsidenten.



C64 - Din evne til at hoppe er meget nyttig, når kampen bliver en smule for tough!

COMMODORE 64

Bånd Kr. 179.-, Disk Kr. 269.-

Lyden er temmelig kedelig, for nu at sige det mildt. Derimod er grafikken fyldt med farver og rimelig detaljeret. Den kagede en del under spillets gang, men det er sikkert min anmelderkopi, der har været noget i vejen med.

Grafik	83 %
Lyd	29 %
Gameplay	86 %
OVERALL	70 %

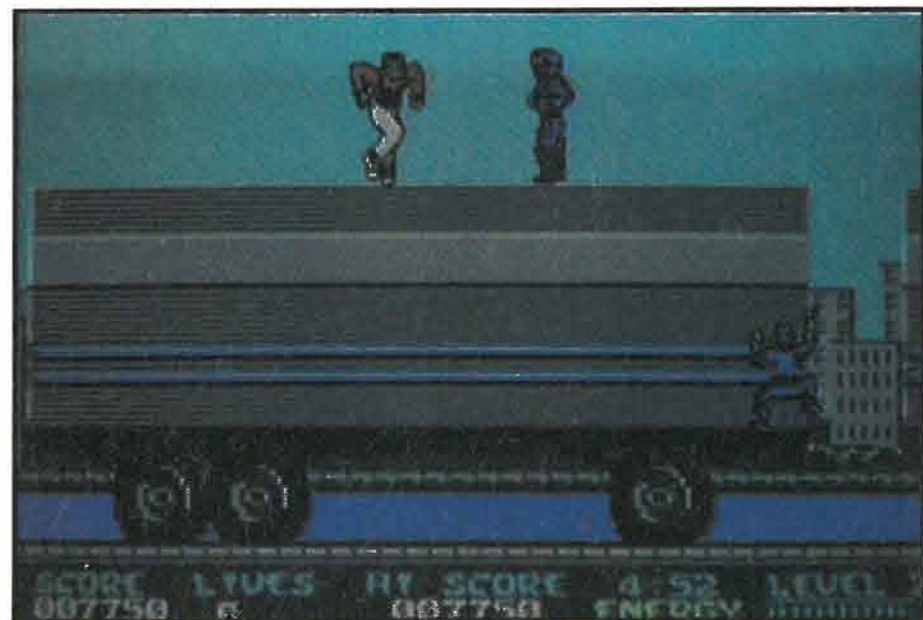
For enden af hver bane har Imagine udvist mirakuløs originalitet. Der er nemlig et mega-monster, som man besynderligt nok skal tvære. Og det har man jo aldrig set før. Monstret kan f.eks. være en kæmpe grøn ninja, der formerer sig til øhh... en masse kæmpe grønne ninjaer. Men alene det at komme så langt, er noget af et problem. Jeg kan nemlig fortælle dig, at der er mucho fjender, som alle har hver sin udiplomatiske måde at kommunikere på. Sagt på en anden måde:

SPRÆNGFYLDT ACTION!!!

Der er bragende gang i spillet, da du næsten konstant overdænges med akrobatiske kvin-

dekrigere (så meget for ligestilling) samt diverse Ninjakrigere. Du skal selvfølgelig forsvare dig med alle mulige former for spark og slag. Her ud over råder du også over et specielt superpunch, som har en ekstra kraftig effekt på dine modstandere. Hvis du er heldig, taber en af Ninjaerne en kniv, når du banker ham til plukfisk. Du kan også være heldig at få ekstra tid eller energi.

Der er to parametre, som bestemmer, hvor godt man har det. Det første er (selvfølgelig) energi. Hvis din energi når nulpunktet, så er du død. Det andet parameter er tid! Du kører på tid, og hvis tiden udløber, kommer den nok mest kendte besked frem på skærmen. For dem, der kan lide anagrammer, har vi byttet lidt om på bogstaverne. Beskeden lyder: EMAG ROVE. (Hvis der er nogen af jer, der ikke kunne tyde beskeden, skal I blot indsende en frankeret svarkuvert til Forlaget Microtech. I vil derefter få tilsendt løsningen.



C64 - Du lander på taget af en lastbil, hvor du konfronteres med to nævenyttige ninjaer...

Husk at mærke kuverten "GAME OVER"). Som konklusion vil jeg blot sige, at der ikke er noget nyt i spillet. Men til gengæld er der allerhelvedes gang i spillet, som du sikkert vil kunne få meget sjov (og mange aggressioner) ud af.

Peter Normann

ANDRE VERSIONER

Det er ikke kun 64-freaks, der kan få lov at prøve kræfter med de brutale ninjaer. Spillet kommer også til Amiga (Kr. 449.-), ST (Kr. 359.-), Amstrad (Kr. 179.-) og sågar Spectrum (Kr. 129.-).

ET SPIL UDEN DYBDE

THE DEEP US. Gold

Vi ved jo alle sammen, at svenskerne har fjendtlige ubåde i deres skærgårde. De er meget stolte af dem og bruger derfor en masse tid på dem.

Men vort broderfolk ville blive både gule og blå af misundelse, hvis de så den skærgård, du i dette spil skal ud og sejle i. Yes, U.S. Gold mener, det er på tide, at du kommer ud at sænke U-både, så på med våddragten, venner!

Skibet er ladet med... dybhavs bomber og ligner en mellemting mellem en lystyacht og et slagskib. Første bane går ud på, at du skal sejle hen over havoverfladen og ødelægge, hvad der nu måtte dukke op fra dybet. Her er der tonsvis af ubåde, der alle sender miner op imod dig. Nogle af ubådene sender små beholdere op (spørg ikke hvorfor), og hvis du får fat i en af dem, kommer en helikopter flyvende og smider en pakke ned til dig. Du pakker den ivrigt op og finder selvstyrende missiler, smarte bombs eller en dykkerklokke. Sidstnævnte skal du bruge til at samle

små skattekister op med, og når du har fået tre af dem, går spillet videre til næste niveau. Her kommer et stort krigsskib sejlen imod dig. Det er nu din opgave at forvandle det til "en ufrivillig U-båd". En forbløffende simpel del.

Du sejler videre, og nede på bunden kommer et stort krigsskib til syne. På skroget af det er der indrettet missilbaser, som skal ødelægges (der blev I nok overraskede!). Stadig er der masser af andre U-både, der er interesserede i at sænke dig. Sidste bane er en slags bonusrunde, hvor det gælder om at ødelægge nogle missiler med et sigtekorn,



C64 - På første level skal du ramme u-bådene med dine dybvands-bomber.

COMMODORE 64

Bånd Kr. 179.-, Disk Kr. 269.-

Lyden består af hele to effekter: En underlig blip-lyd, der kører hele tiden og en grim eksplosion, der lyder som en tenor, der pudser næse. Grafikken er derimod udmærket med detaljeret baggrund og lidt simple sprites.

Grafik	76%
Lyd	12%
Gameplay	54%
OVERALL	51%

før de sænker nogle små robåde med gidsler i. Du får din bonus, og spillet loader næste bane ind, der er nøjagtig som den foregående.

Hver for sig er de fire små spil meget underholdende, omend lidt kedelige, da de gentages på alle banerne. Et meget middelmådigt spil...

Christian Sparrevohn

ANDRE VERSIONER

Fås også til Spectrum og Amstrad (Kr. 179.-), og kommer senere til Amiga og Atari ST (Kr. 359.-).

TITAN... SUK!

TITAN Titus

Breakoutspil har altid været en spændende form for spil, men efterhånden begynder Amiga-markedet at være lidt for oversvømmet med den slags underholdning, så for at føje spot til skade har Titus nu kogt en ny spand suppe på det efterhånden opslidte suppeben.

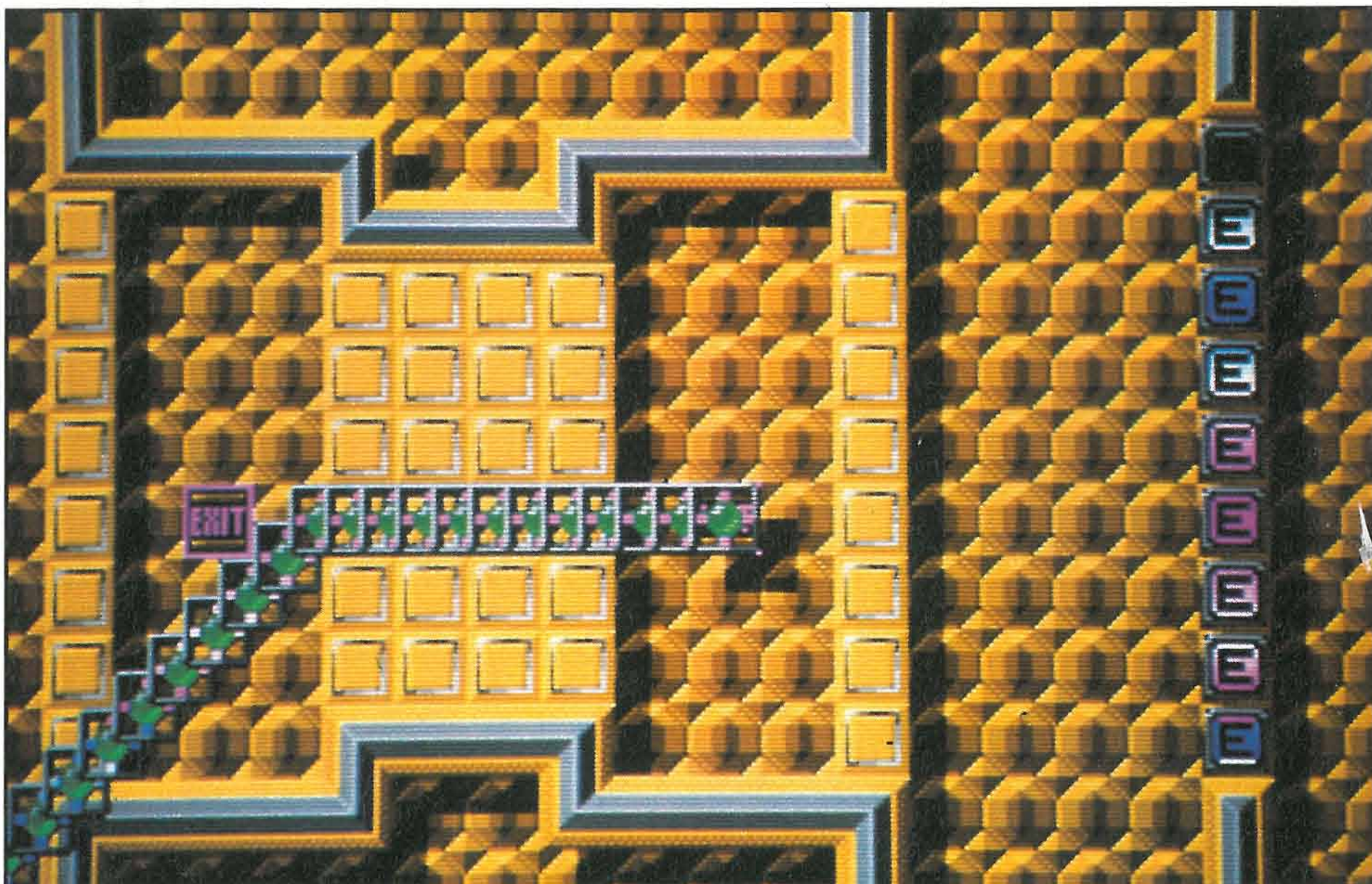
Spillet består i alt sin enkelthed af en 8-vejs scrollende bane med nogle brikker, en bold og et kvadratisk bat som du styrer. Nu gælder det så om at manipulere bolden hen til brikkerne, så den kan udrydde dem på sædvanlig vis. Når alle brikker er elimineret fortsætter man til næste level, hvor princippet og underholdningsværdien stadig ligger under lavmålet.

Hele spillet bærer kraftigt præg af at være lavet af "crackere" eller lignende, da alle former for speciel effects er udnyttet på mere eller mindre utiltalende måder i hele spillet. Som ovenfor nævnt, kan man altid bruge en times tid på et breakout spil, men ønsker man virkelig at få lidt underholdning med i købet, bør man absolut overveje spil

som Arkanoid eller Giganoid, da de holder sig til det sædvanlige breakout-koncept, og ikke ligner en avanceret demo til et par hundrede kroner.

Sorry - den berettiger KUN til en EJNER.

Kenneth Bernholm



AMIGA - Forvirrende, uoverskueligt og ekstremt irriterende

Grafik	30%
Lyd	40%
Gameplay	25%
Overall	30%

16 BITS VILDFARELSE

BAAL Psychopse (Psygnosis)

Psygnosis er vel mest kendt for sine arcade-adventures og den flotte grafik. Et screenshot fra Barbarian eller Obliterator kunne få selv den mest puritanske til at købe en Amiga, men desværre var det kun glasur. Enhver, der har været så (u)heldig at se Obliterator "live", vil nok give mig ret i, at det er sjovere at lege med legoklodser end at skulle vente en evighed på respons fra den anden side af skærmen, mens helten i mellemtiden bliver mere og mere gennemhullet. Med Baal har Psygnosis sagt farvel til deres ikonsystem (pyyh!), deres scrollrutiner og, vigtigst af alt, de dårlige animationsprocedurer.

Baal er navnet på en forfærdelig dæmon, der har en pervers lyst til verdensherredømme og diktatur. Derfor har han stjålet en skrækelig krigsmaskine, skilt den ad og gemt den rundt omkring i sin hule. Efter min mening er det mildt sagt stupidt at stjæle et multivåben bare for at skille det ad som en anden legokonstruktion og så ellers gemme det hele væk i et hjørne, men sådan lyder forhistorien altså.

Selvfølgelig kunne jordboerne bare slappe



AMIGA - Generatoren til venstre skal ødelægges, men først er der lige et par aliens, der skal have det glatte lag!

af i sikker forvisning om at en dæmon, der knap nok kan skrive sit eget navn, næppe magter at samle nogen ultimativ krigsmaskine, men NEJ! I stedet fremskaffes i al hast en horde tidskrigere, der een ad gangen skal gennemtrawle hulerne og hugge maskindele for at gøre helvede hedt for Baal.

Undervejs møder du diverse vanskabninger, der alle kan gøres tavse med din medbragte laser. Hulerne vrimer desuden med kraftfelter, generatorer, raketscootere, laserpacks og andre underlige ting. Rundt omkring kan du også finde diverse energitanke, hvor du kan oplade din laser og gemme din position på disketten. Og det får du brug for! Ifølge manualen er der mere end 250

lokationer, 100 monstre og 400 fælder! Heldigvis er Baal opdelt i 3 sektioner, men alligevel er det nok en god ide at kortlægge området, hvorfor programmøren flinkt nok har inkluderet et koordinat-display.

Baal - til dig, der kan lide at fare vild i 16 bit.
Jakob Sloth

AMIGA Kr. 449.-

De forskellige fjender er både farvestrålende og velanimerede, men såvel baggrunde som din tidskriger er ret kedeligt lavet. Lydeffekterne er rimelige, og som Psygnosis har for vane, får køberen en udmærket titelmusik med i posen. Spillet er ganske hurtigt (i forhold til Obliterator ihvertfald!), men action' er hverken krævende eller fængslende - nærmest lidt trivial. Desuden er spillet, til trods for spilsavemuligheden, både for stort og for ensformigt for alle andre end kortfreaks.

Grafik	79%
Lyd	73%
Gameplay	65%
OVERALL	71%

ANDRE VERSIONER

Hvis du har en Atari ST kan Baal blive dit for Kr. 359.-

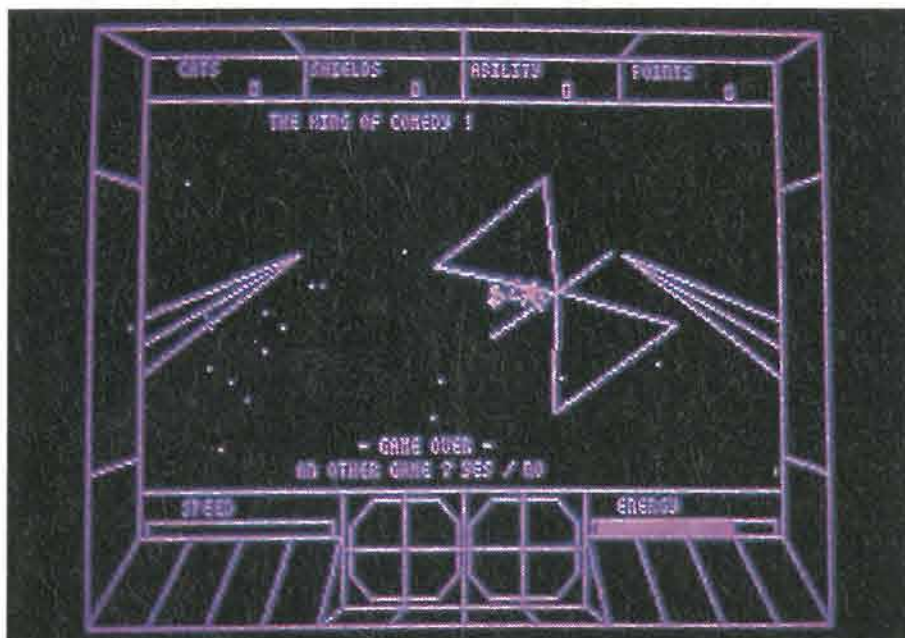
KEDSOMHED I 3 DIMENSIONER

WANDERER Elite

Som Wanderer er det din opgave at tilintetgøre den onde VADD, der hersker over solsystemet. Desværre er VADD beskyttet af en mægtig hær kaldet ARK, der ikke vil lade nogen komme ham nær - medmindre indtrængerens kan betale, hvad det koster. I den fjerne fremtid, hvor spillet foregår, er mønter som betalingsmiddel noget håbløst forældet noget. I stedet betaler man med katte, der i tidens løb er blevet universets mest sjældne dyr.

Du skal samle 8000 katte, før du kan bestikke dig vej ind i Sphynx, VADDs borg. Wanderer spilles på et stjernekort bestående af planeter, sorte huller og tomrum. Og nu, mine damer og herrer, kommer vi til indtægtsmetoden, der er mindst lige så "anderledes" som møntfoden (kattepoten??). Hver planet deltager i et slav intergallaktisk poker, og din opgave er at rejse rundt og sælge lige netop de kort, kloderne mangler for at få f.eks. fuldt hus eller fire ens!

På dine rejser mellem planeterne møder du



AMIGA - En af spillets ulemper er at der kun er en farve. Dette billede er i 2D mode.

diverse samfundsfjendtlige elementer, der skal skydes i småstykker, og hvis du er sej nok og ikke bare skyder i øst og vest, stiger din Ability-score. Når den har nået et vist niveau, får du adgang til de sorte huller, hvor du kan hente en joker! Dette kort giver dig mulighed for rigtigt at score kassen, da nogle af de dyreste hænder kun kan konstrueres med hjælp fra denne grinende fyr.

Indtil videre lyder det hele måske ret normalt (nå, ikke?), men jeg er slet ikke kommet til det mest aparte endnu! Med spillet følger et par underligt udseende 3D-briller med rødt og blåt cellofan, der ifølge Elite skulle give

vektorgrafikken et ekstra pift! Selvfølgelig kan Wanderer også spilles uden briller, men så er det jo ikke helt det samme...

Jakob Sloth

AMIGA Kr. 359.-

På trods af det specielle plot er Wanderer faktisk ikke andet end en gang fusions-poker og nogle meget simple og kedelige actionsekvenser. Personligt synes jeg nærmest, at spillet virker bedre uden briller (!), men på redaktionen var der meget delte meninger om denne sag. Grafiksiden (3D eller ej) er ret primitiv med udetaljerede rumskibe og ikke ret meget andet. Wanderer er et glimrende eksempel på hvordan en god ide kan ødelægges af dårlig udførelse.

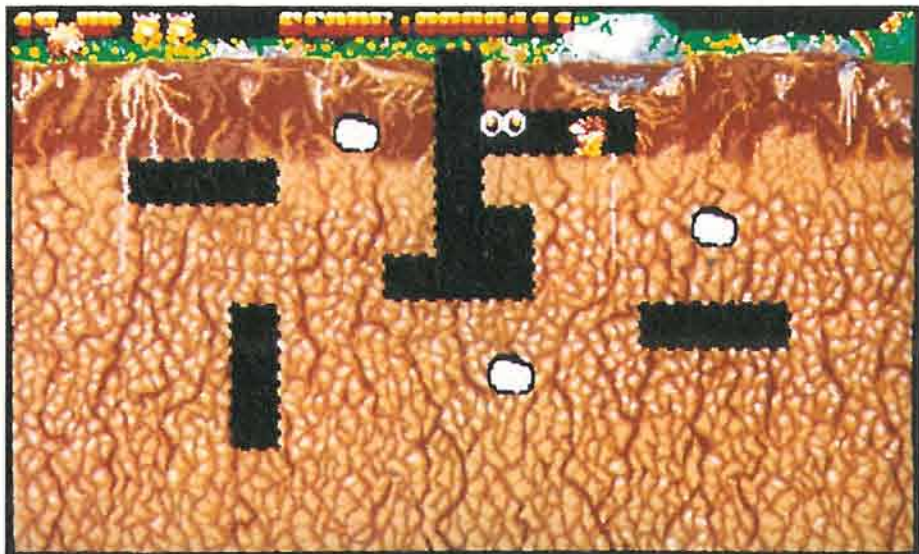
Grafik	56%
Lyd	49%
Gameplay	54%
OVERALL	55%

ANDRE VERSIONER

Wanderer fåes til Atari ST (Kr. 359.-), og der følger versioner til Com. 64 (179/229.-), Amstrad (179/269.-) og Spectrum 128K (179/

UNDERGRAVENDE VIRKSOMHED

DUGGER Linel



AMIGA - Første bane er så småt ved at være tømt for monstre.

For mange tusinde år siden - dvs. pre-Amiga, pre-TV, pre- radio, pre- det varme vand, ja selv før ZX80 og hjulet - da kedede man sig bravt. Der var jo ligesom ikke så meget at lave. Hvis man ikke tæskede dinosaurerne, så slog man pigerne oven i hovedet med køller og slæbte dem væk ved håret. Men i løbet af kort tid var dinosaurerne udryddet, og alle pigerne slæbt væk, og så kedede alle sig igen.

Det vil sige næsten alle, for selv dengang fandtes der hoveder, der var kvikkere end gennemsnittet (det krævede nu heller ikke

så meget). En af dem var Herbie Stone. Han var en særdeles iderig hulemand, så da der ikke længere gik tonstunge dinosaurer rundt på jordens overflade, så gravede han da bare lidt ned i jorden. Og der fandt han både ildsprudlende sten-drager og stenknusere - begge ubehagelige bekendtskaber, som man virkelig skal være tæt ved døden af kedsomhed, for at turde lægge sig ud med.

Dugger er et klassisk DIG-DUG spil - du skal piske rundt og grave gange, som uhyrerne også kan bruge. Hvis de kommer tæt på, kan du pumpe dem med din urtids-pumpe (spørg mig ikke hvorfor de havde pumper, før de fik hjul, - måske på grund af uhyrerne?). Kommer de tættere på, ja, så æder de dig, hæ hæ.

Men du har altså denne her pumpe, som du pumper dyrene med, og hvis du nogensinde har pumpet din cykel, mens du tænkte på noget andet, så ved du sikkert, hvad der sker, når der kommer mere luft i, end der er plads til. Så ryger det altså sammen ud af et hul, som opstår sådan helt spontant til lejligheden. Usundt for et dæk og usundt for et uhyre.

Finder du denne metode for makaber og ukonventionel, så kan du også bare lade nogle sten falde ned i hovedet på de fæle

monstre, men pas på du ikke får fusserne i klemme. Nasty!

Når du har massakreret alle monstrene på en bane, på nær en, beslutter den sig for, at der vist egentlig også var rarere ovre hos naboen, og så pisker den ellers derover, og hvis du ikke når at pumpe den, før den er væk, kommer der et ekstra monster på næste bane. Very nasty!

Otto Plantener Jensen

AMIGA Kr. 449.-

Der er en helt igennem cute indledning til dette spil med masser af hulemænd og store sten, men det har egentlig intet med spillet at gøre, da selve ideen jo efterhånden er en lidt slidt historie. Grafik og lyd er god, især i traileren, men også helt OK i selve spillet.

Grafik	85%
Lyd	80%
Gameplay	75%
OVERALL	77%

ANDRE VERSIONER

Dugger fås også til Atari ST.

LIGE UD AF LANDEVEJEN

ELIMINATOR Hewson

AMIGA Kr. 449.-

3D effekten i spillet er ganske udmærket, men kører en anelse i ryk, og de forskellige aliens er heller ikke det helt store. Musikken er - bortset fra loadermelodien - rent ud sagt FORFÆRDELIG og giver en helt ny dimension til begrebet kattejammer-rock, mens lydeffekterne heldigvis er til at høre på. Selve gameplay'et kan bedst beskrives med eet ord, men for en ordens skyld vil jeg bruge tre af slagsen: kedeligt, ensformigt og frustrerende.

Grafik	71%
Lyd	41%
Gameplay	54%
OVERALL	61%

Som anmelder sker det af og til, at du får smidt et spil i hovedet, der bare SKAL anmeldes, men som det er umuligt at skrive noget seriøst om. Et spil, der hverken er

udpræget dårligt, specielt godt eller behæftet med en bibelagtig forhistorie. Kort sagt: et spil som tusinder af andre. Et spil, der med garanti vil være glemt i morgen. Netop sådan et spil er Eliminator fra Hewson. Formålet med spillet er at styre et køretøj ned af en lang ternet 3D-motorvej befolket med diverse aliens, ramper og mure og så ellers komme videre til næste level. Undervejs er der mulighed for opsamling af kraftigere våben og ny ammunition, der gør det muligt at klare den bare LIDT længere. Og hvis du - meget mod min forventning - skulle kæmpe



AMIGA - På et tidspunkt begynder ens rumskib pludselig at flyve på hovedet!

COMMODORE 64

Bånd Kr. 179.-, Disk Kr. 269.-

Der er ingen lydeffekter i spillet, men til gengæld har "Maniacs of Noise" sørget for nogle gode melodier, der akkompagnerer den ret jævne 3D-effekt. Spil som Cosmic Causeway har vist, at det kan gøres bedre. Og Eliminator som spil betragtet? Kedeligt og langtrukket.

Grafik	79%
Lyd	81%
Gameplay	55%
OVERALL	62%

dig gennem et uspecificeret antal baner, vil du ifølge manualen blive belønnet med et kodeord, der gør det muligt for dig at begynde på et af de senere levels. Gameplayet er lige ud af landevejen (bogstavelig talt!), og spillet vil nok kun appellere til inkarnerede shoot'emup freaks. Mere er der egentlig ikke at skrive om DEN sag. Eller som de udtrykker det i radioens P4: Det var bare det, jeg ville sige, hej!

Jakob Sloth

FUSIONS-HOCKEY FOR PINBALL FREAKS

BALLISTIX Psychapse (Psygnosis)

Lige i hælene på Speedball har Psychapse udsendt endnu et fremtidssport-spil, Ballistix, der om muligt er endnu mere virkelighedsfjernt end førnævnte.

Ballistix spilles af to sportsudøvere på en lukket arena, der ses ovenfra, med et mål i hver ende. Indtil videre lyder alt ret normalt, men tager du et kig på tilskuerpladserne, bliver illusionen af det tyvende århundrede brat slået i stykker. Arenaen er omkranset af mere eller mindre kødfri kranier, der interesseret kigger ned på banen. En tydeligt stråleskadede "person" erklærer kampen for åbnet, og en zombieagtig arm kaster en puck ned i arenaen. Go!

I spillet styrer du en underlig pil rundt på en bane, der består af bomber, rør, huller og meget andet. Selve pilen kan manøvreres overalt på skærmen, og selv en berøring af pucken afføder ingen reaktion overhovedet. Derimod kan du ved et tryk på skydeknappen affyre en eller flere bolde mod pucken, der på denne måde skal føres i mål. Hvis du vinder, er det selvfølgelig fint, men ellers... Selvfølgelig er det muligt at spille Ballistix både alene og med en ven(inde), selvom det sidste er langt det sjoveste. Hvis du spiller

AMIGA Kr. 449.-

Det er lykkedes Psygnosis at give Ballistix et utrolig rå look. Allerede under loadningen blændes der op for en serie af stemningsmættede billeder, og kranierne omkring arenaen giver det sidste pift!

Musikken er af meget høj teknisk kvalitet, og lydeffekterne - bl.a. hujen og tale - passer perfekt til spillet. For to personer er Ballistix absolut anbefalelsesværdigt, men hvis du bor alene på en øde ø, bør du nok se dig om efter noget andet.

Grafik	84%
Lyd	85%
Gameplay	83%
OVERALL	84%



AMIGA - De mærkværdige tilskuere ser til, mens de to pile kæmper om kontrol over kuglen.

alene, spiller du nemlig ALENE - bogstaveligt talt. I stedet for at lave en computerstyret modstander, har Psychapse valgt at lade banen skråne ned mod dit mål, så du kæmper mod tyngdekraften. Dette kan bedst sammenlignes med en landskamp opad Himmelbjerget (med det danske mål nederst) og er i sagens natur ikke det mest ophidsende. Derimod kan man få meget mere sjov ud af det, når man er to (AHEM!). Her er banen, til alles lettelse, flad som en pandekage, og spillerne kontrollerer hver sin pil. Da der er et begrænset antal bolde kan du, hvis du er for skydegalt, ret hurtigt opbruge din ration og så er du ellers henvist til at stå som tilskuer til, at din modspiller pænt lægger pucken i nettet. Heldigvis kan du undervejs skyde ikoner, der enten afskærmer dit eget mål, bremser din modspillers bolde, eller simpelthen saboterer den andens pil. Selvfølgelig er der også mulighed for ekstra points, og hvis du samler bogstaverne RICOCHET er du sikker på en megabonus - til stor ærgrelse for din konkurrent!

Jakob Sloth

ANDRE VERSIONER

Fås også til Atari ST for den beskedne (??) pris af Kr. 359.-

"DEN TREDJE MAND"

INTERNATIONAL KARATE + System 3

System 3 må efterhånden være eksperter i at lave orientalske kampspil. Lige siden det første "International Karate" blev et bragende hit, har de levet højt på succesen, og nu har de altså forståeligt nok fået den geniale (?) ide at lave en fortsættelse.

Den største umiddelbare forskel på IK+ og de andre karatespil på markedet, er at der i IK+ er tre spillere på skærmen, som kæmper mod hinanden på samme tid. Desuden er der mulighed for at kombinere computer- og menneskelige spillere på alle tænkelige måder, så præsentationen fejler altså intet. Og action er der da også nok af. Der er endda inkluderet et par originale kampmanøvrer, så man f.eks. nu kan nikke sine modstandere en skalle!

Selve karatekampen varierer med de

sædvanlige "bonus-prøver", hvor man f.eks. skal prøve at parere nogle hoppende bolde med et skjold osv.

Min eneste indvending mod dette spil er at det, trods den ekstra mand på banen, stadig er den samme gamle forestilling. Har verden ikke efterhånden set nok karatespil? Måske ikke. Under alle omstændigheder, så er der



AMIGA - Den blå kriger kigger forundret, mens den røde tager sig en lur og den hvide udfører sin berømte storke-imitation.

masser af handlingsmættet gameplay i International Karate +, så hvis du er en ny Amiga-ejer, som ikke tidligere har spillet "Exploding Fist" og hvad de gamle 64-spil ellers hed, så er IK+ et ideelt køb.

Søren Bang Hansen

AMIGA Kr. 449.-

Grafikken er meget arcade-agtig og velanimeret, og baggrunds-scenen er et kapitel for sig! Det bagvedliggende landskab er fyldt med mystiske animationer! Lyden består udover titelmusikken mest af samplede effekter, som er vildt overdrevne og derfor også meget sjove i starten. Senere kan man dog godt blive lidt træt af dem. Masser af action, selvom det alt sammen er set 100 gange før.

Grafik	88%
Lyd	83%
Gameplay	88%
OVERALL	87%

IKKE SÅ RINGE!

MELBOURNE HOUSE War in Middle Earth

Då jeg fik dette spil i hånden, begyndte nostalgien at vælte op i mig. Jeg kan huske, dengang jeg læste "Ringenes Herre" i eet stræk. På det tidspunkt drejede alt sig kun om hvorvidt Frodo og de andre ville nå frem med Ringen til Dommedagsspalten, eller om den onde Sauron ville sejre.

Tolkiens mesterlige bøger er unægtelig ikke noget originalt spilkoncept. Det hele startede med "The Hobbit", der var et godt adventurespil da det kom på markedet, men da trilogien "Ringenes Herre" skulle konverteres, blev "The Hobbit" skammeligt efterfulgt af "Lord of the Rings" og "Shadow of Mordor". Nu har Melbourne House så villet råde lidt bod på sine fiaskoer, og derfor har de bedt Mike Singleton (Doomdarks Revenge og Lords of Midnight) om at lave et interaktivt strategispil over den kendte trilogi. Og det har han gjort godt. Spillet "War in Middle



Alle Tolkien-freaks kan sikkert nikke genkende til disse kort over "Middle Earth". De to bil- leder er fra henholdsvis Amiga- og C64-versionen, og kvalitetsforskellen er jo til at få øje på.

Earth" er et mesterstykke, der kun skæmmes af nogle ganske små fejl. Målet er at føre Ringen over til Dommedagsspalten, uden at den onde Sauron får fat i den. Gør han det, vil Hobitternes verden "Middle Earth" nemlig være fortabt for evigt.

Men det er klart, at hobbiten Frodo ikke kan gøre dette arbejde alene, så både mænd, dværge og elve har stablet hære på benene, der skal hjælpe ham på den farefulde færd. Mod sig har de uendelige horder af Orker, plus de ni frygtelige Nazguls, der er Saurons onde ringriddere.

Spillet foregår på et kort over Middle Earth, og på dette er det muligt at zoome ind på et hvilket som helst område.

Rundt omkring kan du se våbenskjolde, der symboliserer dine hære, og også byer, fæstninger, borge osv. er tegnet ind. Det eneste, du ikke kan se, er dine fjender, men tro mig: Du kan kende dem, når du ser dem! Det kan godt betale sig at prøve at få lidt samling på de forskellige enheder. Hærene er spredt fra starten. De fæstninger, du bliver nødt til at erobre, er nemlig godt bevogtet og

COMMODORE 64

Bånd Kr. 179.-, Disk Kr. 269.-

Kortet er godt (kort og godt, -red.) og detaljeret, men under kampene kan der opstå colour-clashes. Lyden består kun af stål- mod stål-effekter og er absolut ikke noget at råbe hurra for. Men alt i alt er "War in Middle Earth" et enormt spilbart program.

Grafik	70%
Lyd	48%
Gameplay	80%
OVERALL	81%

ANDRE VERSIONER

Fås også til Atari ST (Kr. 449.-) samt til Amstrad og Spectrum (Kr. 179.-).



AMIGA Kr. 449.-

Musikken er god og er i høj grad med til at skabe den karakteristiske middelalder-stemning, der gennemsyrrer spillet. Grafikken er flot og atmosfærisk, omend en smule grovkornet, og kortet er klart og scroller glimrende. Ejere af to diskette-drev har en stor fordel, idet det er nødvendigt med en del disketteskift.

Grafik	81%
Lyd	86%
Gameplay	84%
OVERALL	85%

PC Kr. 449.-

Også i denne version er War in Middle Earth et veludført spil. Grafikken er flot, og specielt i VGA mode er den virkelig forbløffende. Diskette-skiftene kan godt være lidt irriterende i længden.

Grafik	81%
Lyd	70%
Gameplay	80%
OVERALL	83%

spiller en meget vigtig rolle i plottet. Du kan give dine hære ordrer om, hvor de skal gå hen, zoome ud, og forøvrigt også lade tiden gå. Dine kommandoer bliver så udført hurtigt eller langsomt, alt efter hvilket terræn dine styrker skal passere. På et eller andet tidspunkt (læs: hele tiden!) støder du på din fjende og skal til at kæmpe. Det foregår ved at du ser kamppladsen fra oven og nu har du kontrol over hver eneste mand. Du kan frit bestemme, hvor han skal gå hen, og hvem han skal angribe, så alle taktik-freaks har rige muligheder for at lave "knibtangsmanøvrer", omringe fjenden og lave baghold. God ting! Alle disse ting lyder altså som guf, og det var det også, hvis ikke det var for nogle irriterende småfejl. F.eks. er nogle af væsenerne på brættet uovervindelige. Det gælder Nazgul'erne, den onde troldmand Saruman og den gode troldmand Gandalf. Gudskelov optræder de to førstnævnte ikke så ofte, men når de gør det, er der altså massakre på menuen. Og endnu en svaghed: En dag Gandalf var



AMIGA - Her er et nærbillede af dit følge

ude at spadserere, blev han overfaldet af 238 orker. Der var jo ingen grund til at frygte for hans liv, men han var halvanden time om at dræbe alle fjenderne, så det var der ikke så meget sjov ved. I det hele taget tager spillet lang tid at spille. Mit første spil varede 28 timer!, men gudskelov havde jeg mulighed for at sove.

Disse eksempler kan dog ikke skjule, at der gemmer sig et klassespil under den lidt rodede og uoverskuelige overflade, og er man Tolkien-fan, er der slet ingen tvivl om, at man vil nyde dette spil.

Der er virkelig meget spænding på tapetet, når man skal til at overfalde et fort. Kort før jeg vandt over spillet for første gang, blev en af mine vagtposter overfaldet af 874 orker! De nåede heldigvis ikke frem, og sejrrikt kunne jeg lægge Ringen ned i lavastrømmen. Men dette var kun den første level. På næste level blev mine styrker udslettet uden videre kamp. Udfordring er der nok af, så har du tid til overs, skal du skynde dig at købe spillet.

Christian Sparrevohn

SAGNET OM RINGEN

Først var der Eru, og af hans tanker blev Ainuar'erne skabt. De største af dem blev kaldt Valarerne, og de bestod af syv mænd og syv kvinder.

Til sidst var der Melkor, der var den stærkeste af alle. Han viste de andre et musikstykke, som de begyndte at synge, og på denne måde blev "Middle Earth" skabt. Men selv sang han falsk, og derfor kom der ulykke til landet. Han blev forvist og blev siden kendt som Morgoth. Nogle af Valaraspiranterne rejste med ham, og deres leder hed Gorthaur. Gorthaur blev senere kendt som Sauron...

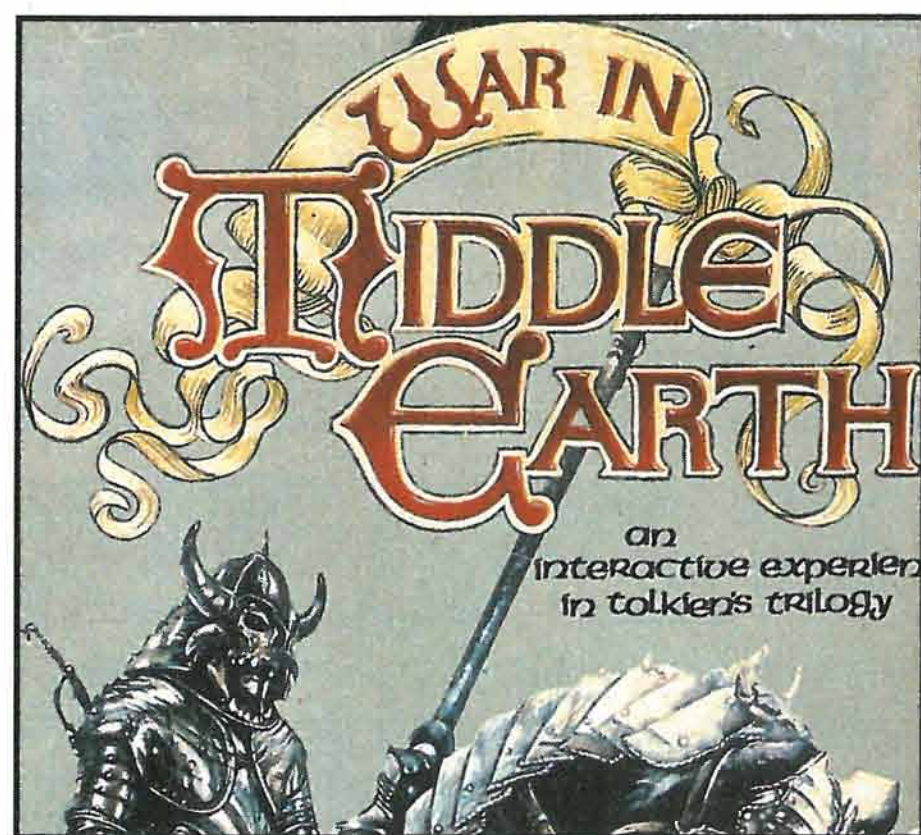
I Middle Earth blev først elverfolket skabt. De var smukke og lignede de mennesker, der siden fulgte efter. Også dværge og hobitter (der er lidt mindre end dværge) dukkede op. Melkor hadede elverne og skabte orkerne, for at de skulle bekæmpe alt godt.

For at vinde popularitet tog Sauron navnet "Annatar", der betyder gavegiver. Han opsøgte elversmedene og fik dem overtalt til at lave nitten magiske ringe. Ni af dem blev givet til menneskene (de blev senere til hans tjenere - Nazguls, de sorte ryttere), 7 blev givet til dværgene og to fik elverne. Derefter gik Sauron til Dommedagsspal-

ten - en åbning i jorden, og smedede den største ring, hvori han lagde hovedparten af sin magt, så han kunne kontrollere de andre ringe med den. Men da han tog den på, så elverne straks, hvem han var og erklærede ham krig.

Krigen blev vundet efter mange hårde slag, og elverprinsen Isildur skar ringen af Saurons finger. På den måde kunne Sauron kun forblive en ånd, men da Isildur vendte hjem fra det sidste slag, blev han overfaldet af orker og tabte ringen i en flod, før han døde.

Ringen blev slugt af en fisk, der blev fanget af Deagol, som blev slået ihjel af sin bror Smeagol, der var betaget af ringens magt. Når han tog den på, blev han usynlig, men ringen fik hurtigt kontrol over ham, og han gemte sig i en mørk hule, hvorefter han blev kendt og hadet under navnet Gollum. I bogen "Hobbiten" fortæller Tolkien, om hvordan hobitten Bilbo efter mange eventyr får narret ringen fra Gollum, og "War in Middle Earth" starter der, hvor Bilbo er blevet overtalt af Gandalf til at give ringen fra sig. Frodo bliver den udvalgte, og det er ham, der må smide den tilbage i Dommedagsspalten...



SPIL MED TOLKIEN

Der er i tidens løb lavet adskillige spil, som mere eller mindre bygger på Tolkiens berømte univers. Her er en oversigt med en kort vurdering af spillene:

* The Hobbit (Melbourne house): En virkelig klassiker indenfor eventyr-genren. Spillet var det første grafik adventure nogensinde, da det kom frem i 1984.

Lord of the Rings (Melbourne House): Efterfølgeren til Hobbit- succesen var en stor skuffelse. Spil-designet var alt for ambitiøst sat op, hvilket resulterede i et fejlfyldt og ekstremt langsomt program. Shadows of Mordor (Melbourne House): Som ovenstående, bare værre!

* The Boggit (Delta 4): En totalt respektløs, men morsom parodi over "The Hobbit". Programmeret af Fergus McNeil, der er kendt for sin uovertrufne crazy-humor, der i stil minder meget om Monty Pythons.

* Bored of the Rings (Delta 4): McNeil er tilbage! Denne gang er det "Lord of The Rings" det går ud over, og på trods af titlen er dette spil alt andet end kedeligt.

* War in Middle Earth (Melbourne House): Læs anmeldelsen!

TOLKIENS FORUNDERLIGE VERDEN

John Ronald Rual Tolkien er manden bag "Middle Earths" fantastiske verden. Tolkien underviste i engelsk på Oxford universitetet og skrev sine historier i fritiden. De er kendetegnet ved at være særdeles detaljerede.

Herunder finder du en liste over alle de bøger, Tolkien har skrevet. Nogle af dem findes i danske udgaver, der er illustreret af ingen ringere end Hendes Majestæt Dronning Margrethe Den Anden. Mange af bøgerne er imidlertid ikke oversat til dansk, så her er for en sikkerheds skyld original-titlerne:

The Hobbit
The Fellowship of the Ring
The Two Towers
The Return of the King
The Silmarillion
Unfinished Tales
The Book of Lost Tales I
The Book of Lost Tales II
The Lays of Beleriand
The Shaping of Middle-Earth
Mr. Bliss
Farmer Giles of Ham

The Adventures of Tom Bombardil
Smith of Wootton Major
Sir Gawain and the Green Knight
The Road Goes Ever On
Tree and Leaf
Finn and Hengest
Poes and Stories
The Father Christmas Letters
Sir Orfeo
Pearl
The Homecoming of Beorhtnoth,
Beorthelms Son



C64 - versionen er designet lidt anderledes end Amiga-udgaven.

TRIVIELT TROLDSPIL

REALM OF THE TROLLS Rainbow Arts

Kort fortalt er dette et gammelt spil, kogt ud i lunkent vand. Ladders and Platforms når det er mest hakket og primitivt - Ladders and Pladders. Ok, spillet har positive sider: Du kan definere dine egne baner, du kan spille sammen med andre, og spillet er da værd at bruge tid på, hvis du altså ikke kan finde på noget bedre. Elverne er sure over, at trolde har taget deres skatte, og derfor skal du som elv tage dem tilbage. Jeg kan forestille mig, at elverne har taget skattene fra trolde i første omgang, og at trolde - når du engang har vundet spillet og taget alle kronerne - mener, at det er enormt groft og tager ud for at hente, hvad der retfærdigvis er deres. Sådan er det altid, og det er noget, som mennesker helst ikke skal blande sig i. Og da slet ikke i dette spil. Kort sagt: Keep Away.

Spillet er fyldt med bugs. Ikke noget med at maskinen kører ned, eller noget andet pænt. Næhh, spillet placerer dig forkerte steder, netop som du troede, du havde fod på tilværelsen. Arrggghhh.

Otto Plantener Jensen

AMIGA Kr. 449.-

Pæne omgivelser er dejlige at se på, men giver ikke nødvendigvis et godt spil. Sådan er det desværre her. Rimelig grafik og nogenlunde lyd, men spillet er dårligt (Med store bogstaver fra d til t). Rainbow Arts go home....

Grafik	60%
Lyd	64%
Gameplay	12%
OVERALL	28%



AMIGA - Titel billedet lægger op til en eventyr-agtig stemning, som spillet slet ikke kan leve op til.

JEG MENER...

Af Kenneth Bernholm

Hallo hallo ...

For at få flere meninger med om spillet, har hr. redaktør Bang Hansen tilladt sin nærvedsiddende kollega, at komme med et par kommentarer. Vi er nemlig slet ikke enige. Jeg mener, som hårdkogt Amigaejer, at Realm of the Trolls, med de mange spændende variationer i banerne, sin absolut nydelige grafik og den fine lyd, kan give stof til mange underholdende timer.

Med mulighed for at designe egne baner med mange forskellige gadgets, kan man virkelig udfordre venner og bekendte. Okay, det er ikke just hurtig-scrollende, men man har gennemgående god kontrol over figuren, og joysticket reagerer lynhurtigt. Alt i alt dømmes Realm Of The Trolls til et udmærket og meget spilbart Amigaspil, hvis man som jeg godt kan lide action/adventure genren.

6 KLAMME KLASSIKERE!

CLASSIQUES 1 & 2 Titus

Længes du af og til efter de gode gamle dage? Dengang, i computeraltidens første spæde start, hvor Breakout, Pacman og Space Invaders bare var det helt store? Hvis du lider af en sådan nostalgi (og har en PC), så var det måske (og jeg gentager: MÅSKE!) en ide at investere i "Classiques".

Egentlig er her tale om TO forskellige spil-samlinger, som dog er ret ens, hvad kvalitet og grund-ide angår.

Hver "pakke" rummer tre klassiske spilprogrammer:

1'eren indeholder Breakout, Space Invaders og Pacman, mens 2'eren byder på Petch, Slangen og Formel løb. Lad os kigge på spillene fra en ende af...

Breakout er den gode gamle historie med bat, bold og masser af grafik-klodser, der skal slås væk. Desværre er Titus sluppet temmelig dårligt fra programmeringen. Banerne er ikke varierede, og bolden har en tendens til at gå "i baglås" på de mest besynderlige steder, men måske mener Ti-



PC - Formel 1

PC Kr. 449.- (pr. pakke)

Vi kunne kun få spillene til at køre i CGA-mode, og manualen skrev intet om, hvorvidt der udelukkende var tale om en CGA-version. Den tekniske kvalitet er langt under lavmålet, så prøv om du kan styre dine nostalgiske følelser - disse spil er kun ringe karikaturer af de "store" klassikere.

Grafik	30%
Lyd	29%
Gameplay	17%
OVERALL	19%

tus, at tyngdeloven er til for at blive overtrådt? Space Invaders er ekstremt kedeligt, og variation er også her en by i Rusland,

men sådan skal det åbenbart være. I det mindste kunne man have kreeret den tekniske kvalitet bedre. Pacman er klart det sjoveste spil, selvom programmøren også her spiser os af med en noget skrabet version. Der er et fåtal af baner, ingen frugter, og sværhedsgraden stiger alt for hurtigt. Petch er derimod et ret godt spil. Som de fleste garvede freaks sikkert husker, styrer man her en lille pingvin, som skal forsøge at skubbe rundt på nogle is-blokke, så diamanterne kommer til at ligge ved siden af hinanden. Sjovt nok.

Slangen er også en meget sød lille ide, som man da stadigvæk godt kan more sig lidt over, hvorimod det sidste spil - racerløbet - simpelthen er at gøre grin med folk! Du kører din bil frem og tilbage, mens en uinspirerende vejbane kører ned af skærmen. Sjældent har jeg set noget så hjernedødt! Ideen bag Classiques er meget god, men den reelle kvalitet er så lav, at det leder tankerne hen på de BASIC-spil, man i tidernes morgen tastede ind på sin 64'er.

Søren Bang Hansen

SKØR KUGLE PÅ SKRUMP

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE
Electric Dreams



AMIGA - Den indledende option-skærm.

Hvis du nogensinde har prøvet at spille Pinball, altså en af disse her store maskiner med skinnende metalkugler og blinkende lys, så ved du - sådan cirka - hvad det vil sige at spille Incredible Shrinking Sphere.

Ikke fordi ISS er et Pinballspil, hvor du skal styre de to flapper nederst på spillet. Næææh, Electric Dreams har det jo med at sende alternative spil på gaden, (og gud ske tak og lov for, at der er nogen, der gør det), så i dette spil er du kuglen! Ding Dong Dynamolygte! Jeg tror nu ikke, at det helt er sådan programmøren har forestillet sig det, men sådan føles det at spille spillet: Ind i den ene væg, ind i den anden, ind i en elastik, ned i et hul og færdig. Det er begrænset, hvad en kugle kan gøre for at forhindre det.

Hvad spildesigneren har forestillet sig, var vel et alternativt og lidt indviklet strategisk plaf-plaf. Kuglen, som du forsøger at styre, begynder på den øverste plade i en 4-etagers labyrinth, og så skal den ned til bunden og rydde op.

Labyrinten består af forskellige fliser, hvor nogle bare er tomme, mens andre har ting på. Tingene kan være meget forskellige - nogle gør dig tungere eller lettere, nogle gør dig større eller mindre, og så er der selvfølgelig nogle, der vokser monstre op af. Monstrene plukker du med dit våben, hvis du kan. Det med vægt og størrelse har betydning for din manøvreduktighed, og i visse tilfælde afgøre det, om du overhovedet kan komme forbi et sted. Der er nemlig masser af smalle gange, og fliserne begynder at smuldre, når du har stået på dem, så det gælder om ikke at have ædt for mange franske hotdogs, hvis

AMIGA Kr. 449.-

I Amiga- (og forøvrigt også ST-) versionen kan man vælge et ud af fire våben fra de nedkastede våbendepoter, men det hjælper et fedt, når du alligevel bliver slagtet rundt om det første hjørne. Musikken er hitech og lyden er bouncy (tal dansk!, -red.). Grafikken er som den skal være. Men gameplay?

Grafik	80%
Lyd	85%
Gameplay	50%
OVERALL	55%



C64 - Din ustyrlige kugle hopper rundt i labyrinten.

COMMODORE 64

Bånd Kr. 179.-, Disk Kr. 269.-

64'er-versionen har ikke noget våbenvalg, men det gør ikke den store forskel. Musik og lyd er stadigvæk god, men grafikken halter lidt bagefter. Kuglen er lidt nemmere at styre, derfor flere points i Gameplay.

Grafik	75%
Lyd	85%
Gameplay	70%
OVERALL	75%

ANDRE VERSIONER

Fås også til Atari ST (Kr. 359.-), Amstrad (Kr. 179.-) og Spectrum (Kr. 179.-).

man vil gøre sig forhåbninger om at klare dette spil.

Jeg synes, spillet er alt for vanskeligt. Nogle af monstrene er dræbere... en berøring, og du er popcorn! - Og du kan bare ikke undgå at støde ind i dem fra tid til anden, når du bliver kylet rundt i gangene af fjeder-vægge og hoppe-fliser. Ikke så frygtelig godt gennemtænkt. Og når man så dør, bliver man selvfølgelig smidt helt op på første bane...

Otto Plantener Jensen

SKØR SKODA

CRAZY CARS II Titus

Crazy Cars II er på mange måder et typisk Titus-spil. Skærm billederne bag på pakken ser fantastisk godt ud, og handlingen lyder også som oplægget til et rent Gold Game. Plottet beretter om, hvordan du som enlig helt bag rattet i din Ferrari F40 skal tage kampen op mod mere eller mindre korrupte politi-patruljer, der gør alt for at stoppe dig. Et klassisk plot i bedste "Convoy"-stil, der utvivlsomt vil appellere til mange ungdommelige sjæle. Så vidt så godt.

Men som så ofte før, når Titus er involveret, viser det sig, at spillet er næsten uspilleligt!

AMIGA Kr. 449.-

Grafikken er faktisk særdeles flot og stemningsfuld. Himlens farve skifter nuancer, mens man kører, og alt er meget realistisk og veldefineret. Lyden er også god med fin motorlyd, og politi-sirenen er så realistisk, at man er lige ved at få dårlig samvittighed. Men spillet som sådan er desværre ret umuligt at have med at gøre pga. den ualmindelig klodsede styring af bilen.

Grafik	92%
Lyd	88%
Gameplay	13%
OVERALL	22%



AMIGA - På oversigtskortet kan du planlægge din rute.

Det hele spoles af en komplet åndsvag styremetode. Det virker på den måde, at man - istedet for at styre selve bilen - styrer et rat i nederste højre skærm-hjørne, som så igen "styrer" bilens bevægelser. Men det er en langsom og sløv affære, hvor man tit kommer til at overstyre, og da bilen har en tendens til pludselig at dreje 360 grader, kan det hurtigt ende i kaos. Man skulle næsten tro, det var en supertanker, man manøvrede rundt og ikke en rap sportsvogn! Bedre bliver det heller ikke af, at bilen eksploderer ved den mindste berøring med en af de mange reflekspæle, der står og fylder i vejkanterne (!)...

Helt galt bliver det, når politiet dukker op. Det sker med jævne mellemrum, at lyden af en sirene gennemtrænger motorlarmen, og så går der som regel ikke lang tid, før man skal til at overhale en patruljevogn, som gør, hvad den kan for at lægge sig i vejen. Vejen



AMIGA - Flere steder på ruten er der sideveje, som du kan tage for at undgå strissernes

er så smal, at det er næsten umuligt at klemme sig forbi.

Af og til støder man på vejspærringer mv., og det er klogt at planlægge sin rute grundigt på spillets kort, før man drejer startnøglen. Det kan også blive nødvendigt at dreje af nogle steder, for at undgå de største vanskeligheder.

Crazy Cars II er et på mange måder flot og imponerende spil, som desværre lider af en fatal mangel på gameplay. Sørgeligt.

Søren Bang Hansen

ANDRE VERSIONER

Crazy Cars II findes i handelen til Atari ST (Kr. 359.-), og kommer senere til PC (Kr. 449.-), Amstrad (Kr. 179.-) og Commodore 64 (Kr. 179.-).

AMIGA UPDATE:

AFTERBURNER Activision

Kr. 449.-

Afterburner er kommet til Amigaen, og da denne version er programmeret af selveste Argonaut "Starglider" Software, var der på forhånd forventninger om, at spillet ville være noget bedre end de andre versioner, som rent ud sagt var forfærdelige. Men Afterburner kommer overhovedet ikke NÆR på den standard, som Argonauts tidligere spil stadig lever højt på. Grafikken er hurtig men meget simpel, og bevægelserne er meget bratte og rykvisse, hvilket får det hele til at virke temmelig urealistisk. Også lyden er en ret tam forestilling.

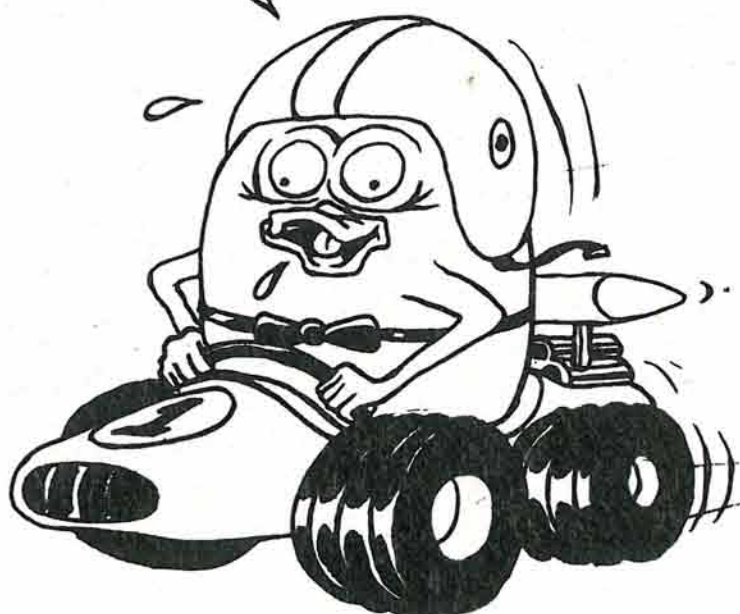
Gameplayet er præcis som på 64'eren, hvilket kort sagt er ensbetydende med, at der i realiteten overhovedet ikke ER noget gameplay! Den bedste taktik går faktisk ud på at svinge sit fly formålsløst fra side til side, uden overhovedet at tage hensyn til fjendens jagere og missiler. Sådan fortsætter det hele vejen



AMIGA - Også i Amiga-versionen er gameplayet stiltfærdigt og forvirrende.

igennem - kun grafikken skifter. Afterburner bliver hermed det første spil, der kan præstere at have modtaget hele TO "Ejnar"-ere. Tillykke, Activision.

Søren Bang Hansen



ANDRE VERSIONER

C64-versionen, som vi testede i Nr 1, fik den tvivlsomme ære at være det første spil, der opnåede EJNAR-status. Spillet findes også til alle de andre populære computere, og ingen af versionerne er værd at spille.

Grafik	44%
Lyd	35%
Gameplay	14%
OVERALL	18%

DEN DYBT DEBILE DUO

DYNAMIC DUO Firebird



C64 - Dynamic Duo er et meget inspirerende spil.

Når jeg siger "Dynamic Duo", er der med garanti en masse, der råber "Batman!", og begynder at nynne det kendte tema. Men køber man dette spil og tror, at man skal til at lege flagermus, bliver man grundigt snydt. Og det gør man iøvrigt alligevel... Lad mig kort ridse handlingen op, så vil du forstå, hvad jeg mener. Den dynamiske duo består af en and og en dværg. De skal gennemse et hus for at finde 10 stykker af en nøgle, der kan gøre dem rige. Med den i hånden (svømmefoden?) kan de nemlig komme ind i "kalkulations-rummet" (hvad det så end er! (det er der, hvor man regner den ud, dumrian-red.)), og det skulle bare være alle tiders sted. Hvert stykke af nøglen er gemt i en kiste, og kisterne ligger spredt omkring i den

enorme villa. Den onde og uhyggelige høstkarl har set dig trænge ind i huset, og han kan komme bag på dig, når du mindst venter det, men du er ikke helt forsvarsløs: Anden kan nemlig spytte, og dværgen kan skyde. Bøvet ik'?

De to venner er dog ikke så dumme, som de ser ud til - så ville deres IQ nu også være under nul. De kan nemlig bevæge sig i hver sin retning. WOW! Når de gør det, bliver en splitscreen taget i brug, og man opdager, at anden bevæger sig meget hurtigere end dværgen. Til gengæld kan anden ikke åbne de kister, som nøglen ligger i, så det er måske smart at holde sig samlet.

COMMODORE 64

Bånd Kr 179.-, Disk Kr. 229.-

Som i Ejnar-spillet "Tiger Road" er det muligt at mikse musik og lydeffekter (med et horribelt resultat), og da grafikken og gameplayet er ligeså mystisk, gælder det om at holde sig væk.

Grafik	37%
Lyd	43%
Gameplay	33%
OVERALL	36%

Efter sigende skulle to spillere kunne spille samtidig, men ærlig talt: Hvorfor ringe efter en kammerat og sætte et godt venskab på så hård en prøve? Hvis duoen derimod er samlet, bliver den øverste del af skærmen afløst af et kort, der viser, hvor duoen er i

forhold til høstkarlen. Desuden er der i spillet nogle kugler, man kan bruge til at smadre vægge med.

Anden og dværgen har en konkurrence kørende: Hvem kan se mest stupid ud? Præmien er en sæk andemad, og dværgen har prøvet at klæde sig ud som den grimme julemand, der nogensinde er set. Det lykkes! Anden derimod har dyppet fjerene i rød og gul maling og ligner en mellemting mellem en flamingo og en kanariefugl. Dysten mellem de to er altså meget lige, så det mest retfærdige ville være at give præmien til en af fjenderne. Rundt omkring de to flyver spejlæg (der har fået for meget), salathoveder (spiser salat ænder eller omvendt?) smøreknive og andre underlige ting. De dræner langsomt energien på de to, og før man ved af det, begynder skærmen at lege stroboskop (særdeles irriterende for øjnene!), og den velkendte besked med "Game Over" kommer frem. Tro nu ikke, at der er highscore-tabel. Det ville være alt for avanceret til dette dybt goofy spil. Alt i alt: Et underligt Gameplay og intet glid i spillet. "Dynamic Duo" har Ejnars klamme ånde i nakken.

Weird...Weird...Weird.

Christian Sparrevohn

ANDRE VERSIONER

Dynamic Duo fås også til Spectrum og Amstrad, ja det gør.

KORT OG KØNNE KVINDER

TEENAGE QUEEN Linel

Strip-poker-spil er absolut ingen nyhed, men franske Teenage Queen skiller sig alligevel ud fra mængden på et par områder. Dels er der grafikken, som består af digitaliserede airbrush-tegninger, hvilket giver et flot og originalt "look". Ikke noget med "rigtige" nøgenfotos her!

Dels rummer spillet usædvanlig mange billeder - man skal virkelig blive ved længe, helt indtil 8. eller 9. billede, før det egentlige "strip" begynder. De fleste af billederne viser (bare) den unge pige i forskellige (påkledte) stillinger. Det kan jo være godt eller dårligt - alt efter temperament, men Strip-poker-spil har det med at være temmelig fængslende, fordi man som regel sætter sig i hovedet, at

nu VIL man altså lige se een skærm mere - også selv om klokken er over midnat! På den måde kan man altså sige, at Teenage Queen pga. de mange billeder byder på flere timers underholdning, - eller frustration om man vil.

Alt i alt et godt spil for folk, der godt kan lide



AMIGA - Dette billede er faktisk taget langt henne i spillet. Selvom det ikke er specielt "afslørende" er airbrush-grafikken flot og original.

genren. Eneste ulempe er en del ventetid, hver gang nye kort skal deles.

Søren Bang Hansen

AMIGA Kr. 449.-

Grafikken er meget original og flot, selv om der - i bogstaveligste forstand - ikke var meget kød på de skærme, vi nåede til. Lyden er begrænset til et par digitaliserede tale-sekvenser, hvor en kælen pige-stemme lirer et par franske sætninger af. Det bliver lynhurtigt ekstremt irriterende og senere direkte provokerende at høre på.

Grafik	84%
Lyd	37%
Gameplay	64%
OVERALL	69%

TEST

SUPERSPIL FOR FART-FREAKS!

SUPER HANG-ON Electric Dreams

"Endnu et racerspil", tænkte jeg, da jeg så, at pakken fra England indeholdt et eksemplar af Super Hang-on til Amiga. Men min ligegyldige holdning blev hurtigt gjort godt og grundigt til skamme!

Allerede mens spillet loader, og det dynamiske titel-billede kommer frem, fornemmer man at dette spil er kvali-ware hele vejen igennem.

Man starter med at vælge forskellige ting. Hvilken bane vil man køre på? Vil man styre med mus eller joystick? Hvilken musik vil man køre til? Overraskende nok giver spillet en større oplevelse, hvis man spiller med musen, så gem dine fordomme, og smid dit joystick i brokkassen. Når du bruger musen, har du en langt bedre føling med cyklen, og det hele virker så realistisk, at man bliver helt svimmel - i øvrigt ganske væmmeligt! Spillet former sig som et ganske almindeligt racerløb i bedste Outrun-stil. Undervejs er der forskellige "check points", som du skal nå indenfor en temmelig stram tidsfrist. Når du det ikke, er det "Game Over".

Du dør ikke af at køre ind i de andre motorcykler, men du taber fart og spilder derfor en masse værdifulde sekunder. Hvis du derimod braser ind i et træ, en lygtepæl eller noget andet, der står og tager plads op i vejkanterne, slår du og din cykel en vældig

saltomortale. Og det tager endnu mere af din kostbare tid.

Hvis du trykker på skydeknappen (eller muse-knappen) aktiverer du en særlige ni-



AMIGA - Check - Point!

tro-injektions feature, som får din motorcykel til at accelerere som en måneraket! Der er virkelig fut i fejermøjet når din maskine æder sig vej gennem terrænet med næsten 300 kilometer i timen! Banen er forsynet med sving og bakker samt en række forskellige landskaber og forhindringer i vejkanterne, og det hele bevæger sig utrolig hurtigt og realistisk.



AMIGA - Nitro-funktionen er aktiveret og du fræser den af med 280 km/t.

AMIGA Kr. 449.-

Grafikken er bare kvali hele vejen igennem, og den udmærker sig specielt ved de mange detaljer. Baglygten lyser rødt, når du bremses, og støvet hvirvler op om baghjulet, hvis du kommer ud i rabatten. Lyden er også næsten perfekt med et rigt udvalg af forskellige baggrundsmelodier, der alle er fyldt med ansporende action. Motorlyden giver spillet det sidste pift, og man kan næsten lugte asfalten, når den kører på de højeste omdrejninger! Fartfornemmelsen er i det hele taget suveræn, og gameplayet går som en leg.

Grafik	91%
Lyd	92%
Gameplay	95%
OVERALL	94%

Programmet er bare så velgennemtænkt, at man tror, det er løgn. Spillet holder selv rede på bedste mellemtider på de forskellige strækninger. Der er permanent highscore-liste, og du kan sågar gå ind og regulere styringens følsomhed.

Super Hangon er uden tvivl det bedste racerspil, man i dag kan få til Amiga'en. Det overhaler med lethed Outrun, og hvad de ellers hedder. Konklusionen er klar: GOLD GAME!

Søren Bang Hansen

100%

PLUS SIKKERHEDSRESERVER



BASF Maxima® 100% plus sikkerhedsreserver.

Den nye BASF diskette-generation giver dig en sikkerhed og kvalitet, der aldrig før er set.

Den nye BASF Maxima® giver ikke bare 100% sikkerhed. Den rykker desuden normerne for sikkerhedsreserverne med 50 til over 200% i de 5 afgørende parametre.



BASF

JOYSTICK STORTTEST!

Sådan finder du vej i JOYSTICK JUNGLEN.

Joysticket er enhver spillers vigtigste redskab. Markedet vrirler med joysticks i alle mulige udformninger og prisklasser, og da man kun sjældent får lov at "prøve før man køber", kan det være svært at vælge et enkelt ud. GP's testhold har taget en bunke af de mest udbredte sticks under behandling...

Der er mange ting at tage hensyn til, når man køber joystick. Hvis du f.eks. er venstrehåndet, er det jo ikke så smart at købe et, der kun kan betjenes med højre hånd!

Nogle foretrækker at holde joysticket i hånden mens de spiller, mens andre bedst kan lide at have det stående på bordet foran sig. En anden ting man skal huske at tage hensyn til, når man køber joystick, er hvilke spil man spiller mest.

Joysticks med "autofire" er ideelle til hurtige rumspil, og på tilsvarende vis er det ikke alle joysticks, der kan stå model til "Decathlon" og andre "joystick-slidende" sports-spil.

Vi har kigget nærmere på en række forskellige joysticks -



KONIX SPEEDKING hører til blandt de bedste. Fremover kan du få det som medlemstilbud i GP.

nogle nye, nogle gamle. I de tilfælde, hvor vi kender den vejledende danske pris, vil den være angivet. Vi har givet alle joystickene karakterer (efter den velkendte %-skala), og vi bedømmer dem i følgende kategorier:

FEEL: Ligger joysticket godt i hånden? Er designet ergonomisk rigtigt, så man kan sidde med det i flere timer, uden at få vabler i hånden?

PRÆCISION: Hvor præcis er styringen? I mange spil skal man være både hurtig og præcis for at overleve, og så duer det ikke, at man går opad, når man egentlig forsøgte at ramme "skråt opad til venstre". Man skal kunne stole på sit joystick - også i en snæver vending!

FØLSOMHED: Når man spiller actionspil er der hverken plads eller tid til de helt store armbevægelser. Et joystick skal være følsomt - "responsive" som de siger i England - både hvad angår styrepinden og skydeknapperne.

ROBUSTHED: Et joystick skal kunne holde til lidt af hvert. Nu om stunder er de fleste sticks forsynet med ekstra holdbare "micro-switches", men dette alene er ikke nogen garanti for holdbarhed. Vi ser også på, hvor solidt joysticket er udført, og hvor hurtigt det lykkes os at ødelægge det (!).

OVERALL: Den definitive bedømmelse, hvor alt (inklusive prisen) tages i betragtning.

Competition PRO 5000 Kr. 248.-

Dette er vel nok prototypen af et joystick. Joysticket er sort med almindeligt rødt håndtag og to røde skydeknapper på basen, men det fås også i en klar udgave. Designet er velegnet til både højre- og venstrehåndede. Når producenten tør love 2 års garanti hænger det bl.a. sammen med at indmaden i skaffet er det rene stål, og at joysticket er spækket med slidsikre micro-switches.

Competition Pro 5000 er bedst egnet som bord-stick, men til nød kan man også sidde med det i hånden.

Dette joystickes største styrke er at det er utrolig robust.

Prisen for den store slidstyrke er at joysticket ikke er særlig følsomt. Der skal håndkræfter til, for at manøvrere rundt.



FEEL	: 77%	ROBUSTHED	: 96%
PRÆCISION	: 75%	OVERALL	: 78%
FØLSOMHED	: 42%		

Competition PRO PC (Pris ukendt)

Som noget nyt har Dynamics (firmaet bag de navnkundige "Competition" joysticks) lanceret en PC udgave af deres klassiske 5000'er (se test ovenfor). Joysticket er flødefarvet (så passer det bedre ind i det farveløse PC-miljø!) og det leveres med et særligt PC-interface. Men selve joysticket er i bund og grund det samme, som det vi lige har testet ovenfor. Prisen er endnu ikke fastlagt, men PC-produkter har det jo med at være væsentligt dyrere end udstyr til andre computere, og omkostningerne til interfacet skal jo også dækkes ind, så vi må nok indstille os på en noget højere pris.

FEEL	: 77%	ROBUSTHED	: 96%
PRÆCISION	: 75%	OVERALL	: 76%
FØLSOMHED	: 42%		

Competition PRO EXTRA Kr. 318.-

Endnu et joystick i Competition familien. Det ligner 5000'eren til forveksling men, som navnet antyder, byder dette stick på et par ekstra features. Dels er der autofire (burde efterhånden være standard på alle joysticks), men nok så interessant er det, at pakningen med larmende bogstaver praler med en unik SLOW MOTION feature! Forestil dig redaktionens vilde forventninger - det havde vi godtnok aldrig hørt om før! Vi loadede Denaris ind på en af de redaktionelle Amigaer, og skubbede den lille knap over i slow-positionen. Intet skete. Situationen gentog sig med samtlige de spil som vi testede joysticket på. Til sidst havde vi fået nok - vi ringede til den engelske producent, Dynamics. Her kunne en venlig dame fortælle, at slow motion funktionen faktisk mest er en "gimmick". "Den virker faktisk ikke med alle spil", forklarede hun undskyldende. Vi spurgte så om hun i det mindste kunne specificere bare eet spil, hvor denne "gimmick" virkede. Det kunne hun ikke. Hmmmmm...

FEEL	: 77%	ROBUSTHED	: 94%
PRÆCISION	: 75%	OVERALL	: 70%
FØLSOMHED	: 42%		

Cruiser Kr. 228.-

Cruiser joysticket fås i flere farve-variationer og med forskellige ekstra-features (Den klare udgave har autofire indbygget i den ene skydeknapp). Cruiser er et forholdsvis nyt joystick, men designet virker umiddelbart ret traditionelt, selvom håndtaget har en ret akavet udformning. En almindelig styrepind (med "almindelig" mener vi den slags, der ses i arcade-hallerne - en rund pind med en lille knop foroven) og to skydeknapper på soklen. Også dette joystick er altså beregnet til at have stående på bordet foran sig, mens man spiller. Men kigger man nærmere efter, opdager man en ret original feature: Styrepindens følsomhed kan justeres med en lille skrueknop, der omkranser den nederst. Der er tre forskellige indstillinger, alt efter hvor store armbevægelser man har for sædvane at udføre under spillet. En meget god ide, men desværre er alle indstillingerne lidt for træge og ufølsomme. Et joystick skal være et fintfølelse præcisions-instrument - ikke et groft redskab som man sidder og slider i mens man spiller.

FEEL	: 48%	ROBUSTHED	: 78%
PRÆCISION	: 46%	OVERALL	: 49%
FØLSOMHED	: 45%		

Wico Ergostick Kr. 329.-

Her er så testens første deciderede hånd-stick. Som det fremgår af navnet, slår producenten meget på, at dette joystick skulle være "ergonomisk" udformet. Men i stedet for at fordybe os i modeord, var det måske en ide at se nærmere på dette særprægede joystick. I form minder det meget om det klassiske Speed King, som er testet længere fremme. Joysticket er formet, så det passer ind i venstre hånd, mens man styrer med højre (altså ikke et joystick for venstrehåndede), men materialet er helt anderledes:

Første gang man rører ved sticket virker det direkte væmmeligt - selve basen er udført i en slags hård, svedabsorberende gummi!

Styrepinden er utrolig præcis og usædvanlig følsom, uden at det tilsyneladende er gået ud over holdbarheden (microswitches over hele linjen). Eneste kritikpunkt er, at skyde knappen sidder lidt uheldigt - især når man spiller shoot'em up's. En autofire ville heller ikke have været af vejen, og prisen er lidt kras, men hvad præcision angår er Er-gostick en klar nummer 1.



FEEL	: 91%	ROBUSTHED	: 80%
PRÆCISION	: 97%	OVERALL	: 92%
FØLSOMHED	: 95%		

Konix Speedking Kr. 198.-

Med Speedking er vi nået til en af de store gamle klassikere i joystick-historien. Her har vi et joystick som nogle elsker og andre hader. I al sin enkelhed kommer det an på, om man foretrækker at holde sit joystick i hånden eller om man hellere vil have det stående på bordet. Hvis du hører til førstnævnte gruppe (og hvis du vel at mærke ikke er venstrehåndet), så skal du have et Speedking (eller et Ergostick - se ovenfor). Dette er et let og ret følsomt joystick, som efter min mening er helt ideelt til shoot'em ups. Speedking hører ikke til de mest robuste joysticks, men alt i alt er det et meget behageligt stick som oven i købet er billigt. Fås også i en udgave med auto-fire, der dog koster Kr. 248.-



FEEL	: 94%	ROBUSTHED	: 78%
PRÆCISION	: 94%	OVERALL	: 94%
FØLSOMHED	: 95%		

MAXX (flysim-joystick: Testet på Euroshow!)

89.95 engelske pund

Og nu til noget helt andet... "Maxx" er så specielt i sin udformning, at man kan diskutere, om dette produkt overhovedet falder ind under betegnelsen "joystick". Og prisen... Ulp! Anyway (hvorom alting er, som de siger i Danmark), MAXX er et joystick, som er bygget specielt til flysimulatorer. I øjeblikket fås det kun til PC (hvilket måske forklarer hvorfor det er så afsindig dyrt), men der er en "normal" version på vej (Amiga, C64 osv). Dette monstrum er endnu ikke kommet til Danmark, så vi testede det i England. Undertegnede prøvede det på Falcon og på Flight Simulator II og jeg blev ærlig talt overrasket over, hvor anderledes disse spil føltes - blot fordi styre-instrumentet var mere realistisk. Hele sticket er udformet som en rigtig styrepind. Når man vil stige, rykker man tilbage i håndtaget, og der er desuden en separat gaskontrol. Og så er der forresten også to små røde knapper, lige der hvor dine tommelfingre er placeret. Gæt engang hvad de skal bruges til (gnæk gnæk... RATATATATATATA). Men en dyr fornøjelse.

FEEL	: 95%	ROBUSTHED	: 91%
PRÆCISION	: 96%	OVERALL	: 66%
FØLSOMHED	: 94%		

Quickshot 2 Kr. 129.-

Som navnet vel svagt antyder, så er dette efterfølgeren til Quickshot 1. Her har man ført pistol-ideen helt ud, idet man her har en særlig "aftrækker" skydeknapp til pegefingren. Knappen øverst på sticket er blevet større og mere strømlinet (men mindre praktisk), og alt i alt virker det lidt mere klodset end 1'eren.

FEEL	: 85%	ROBUSTHED	: 40%
PRÆCISION	: 72%	OVERALL	: 66%
FØLSOMHED	: 78%		

Quickshot 2 Turbo Kr. 129.-

Efterfølgeren til efterfølgeren, fristes man til at sige. Denne gang har producenten (Spectravideo) gjort et stort nummer ud af udseendet. Joysticket er meget pænt at se på i flotte rød/sorte kontrast-farver. Desuden er der kommet microswitches ind for at gøre det mere holdbart - med det resultat at enhver skygge af følsomhed og præcision er gået totalt fløjten. Man skal ikke skue hunden på hårene - og man skal ikke købe joystick på grund af farven.

FEEL	: 33%	ROBUSTHED	: 57%
PRÆCISION	: 29%	OVERALL	: 35%
FØLSOMHED	: 29%		

Suncom IconTroller Kr. 248.-

Her er vi så nået til endnu en spændende outsider i den ellers så konforme joystick-jungle. IconTroller'en er en lille plastic dims, som er lavet specielt til Commodore 64. Man klistrer det lille joystick på siden af tastaturet, og kan nu bruge det til tegne-programmer samt diverse menu-styrede systemer som f.eks. GEOS. Her fungerer IconTroller'en altså som et alternativ til musen, der jo har den ulempe at den kræver en del bordplads. Her har vi altså et joystick, der faktisk slet ikke er beregnet til spil, og det mærker man. "Skydeknappen" er upraktisk placeret, og det hele er alt for småt til at man kan få nogen rigtig føling med det der foregår på skærmen. Derfor kan IconTroller'en heller ikke anbefales i denne sammenhæng.

FEEL	: 36%	ROBUSTHED	: 44%
PRÆCISION	: 78%	OVERALL	: 46%
FØLSOMHED	: 76%		

Quickshot 1 (Pris ukendt)

Dette var mit allerførste joystick, og da det derfor er omgærdet af en del nostalgi fra min side, bliver det nok svært at lave en fuldt objektiv test. Men jeg gør forsøget... Joysticket er rødt og sort, som joystick nu er, men i stedet for en lige stang er hele styretøjet udformet som et stort håndtag, der minder meget om et pistol-skæfte. Der er skydeknapper både på soklen og øverst på styre "pinden", og styringen er præcis og problemfri. Desværre er dette joystick fra tiden før micro-switch'ene blev almindelige, og joysticket er derfor ikke særlig robust (jeg husker stadig hvordan jeg tilbragte de lange vinteraftener med at skille hele apparatet ad og skubbe de små skrøbelige kontakter på plads, hver gang de rystede løs!). Dette joystick er sandsynligvis slet ikke i handelen mere, men det pionerede inden for hvad man kunne kalde "pistol-grebs" joystickene.

FEEL	: 87%	ROBUSTHED	: 38%
PRÆCISION	: 82%	OVERALL	: 69%
FØLSOMHED	: 80%		

Terminator Kr. 199.-

Dette joystick er en vaskeægte "gimmick" - både på godt og ondt. Hvis vi skal starte med det positive, så er designet særdeles originalt og meget opfindsomt, idet hele joysticket er udformet som en håndgranat. Og så er det dansk! (spørg bare Supersoft).

Men før vi fortæber os i superlativer er der lige en mindre detalje vi skal have på plads: Hvordan er det at spille med?

I betragtning af den aparte udformning, så fungerer joysticket faktisk nogenlunde hæderligt. I sagens natur er det et "holde-i- hånden-stick", men udformningen er ikke særlig ergonomisk. Kablet sidder lidt i vejen, og skydeknappen er placeret på et temmelig ufremkommeligt sted. Den lille metal-styrepind er meget præcis, og joysticket som helhed rangerer omkring middel

FEEL	: 45%	ROBUSTHED	: 79%
PRÆCISION	: 79%	OVERALL	: 64%
FØLSOMHED	: 75%		

Turbo 2 Kr. 199.-

Måske synes du det er lidt uetisk at anmelde et stick som vi selv sælger (se SuperMarked sektionen), men som det vil fremgå, så er vi faktisk fuldt troværdige. Turbo 2 kan absolut ikke anbefales!

Det ligger godt i hånden og der er autofire og masser af skydeknapper (hele molevitten ligner det gamle Quickshot 2 med et par ekstra skydeknapper smidt ind), men styringen er alt for upræcis. Når man styrer til højre kan man aldrig være sikker på, om ens figur fræser afsted i en af de skrå retninger. Vi tager naturligvis konsekvensen og trækker dette joystick ud af vores SuperMarked hurtigst muligt!

FEEL	: 82%	ROBUSTHED	: 65%
PRÆCISION	: 21%	OVERALL	: 30%
FØLSOMHED	: 67%		

Turbo 3 Kr. 228.-

Hvis 2'eren er slem, så er 3'eren frygtelig! Dette joystick gav faktisk den samlede redaktion et akut tilfælde af dårlig samvittighed. Tænk at vi har kunnet sælge det bras! På trods af at denne model er dyrere end Turbo 2, så er det faktisk langt langt ringere. Sammen med joysticket får man tre udskiftelige håndtag: et pistolgreb (uden aftrækkerknop!), en lige pind (det såkaldte "bat handle") og en mystisk lille tingest, der ligner noget der er faldet af en golf kølle. Det hele virker så ynkeligt, at man tror det er løgn. Håndtagene sidder løst på, og drejer ukontrolleret rundt, mens man spiller. Skydeknappernes pålidelighed er at sammenligne med formiddagsbladene.

Følsomheden er så elendig, at man næsten skal have overarme som en havnearbejder for overhovedet at kunne styre til siden. Behøver jeg at sige at også dette joystick bliver taget af plakaten i næste nummer af supermarkedet.

FEEL	: 42%	ROBUSTHED	: 66%
PRÆCISION	: 43%	OVERALL	: 21%
FØLSOMHED	: 13%		

ZipStick Super Professional

Kr.298.- (275.- uden autofire)

Efter denne dobbelte nedtur, kaster vi blikket på redaktørens personlige favorit. For at undgå forvirring, skal det siges at selvsamme joystick også findes i handelen under navnet "Euromax Professional". Uanset navnet, så er joysticket utrolig godt. Designet er ret traditionelt med en klassisk styrepind (ligner en gearstang) og to skydeknapper i soklen (samt autofire). Der er microswitches og jeg kan personligt stå inde for holdbarheden, da mit personlige Zipstick nu har holdt i snart 3 år. Joysticket er let at kende på de lækre sort/gule farver, og det ligger godt i hånden. Der er dog gummi-dupper under bunden, så det står også godt fast på bordet, hvis du foretrækker det. Et helt igennem klassisk joystick. Der er ingen "dum-smarte" gimmicks. Ingen udskiftelige håndtag osv. Men det virker!



FEEL	: 94%	ROBUSTHED	: 97%
PRÆCISION	: 97%	OVERALL	: 97%
FØLSOMHED	: 96%		

Suncom TAC 2 Kr. 198.-

Første gang vi tog fat om dette joystick var vi noget skeptiske.

Det føles fuldstændig anderledes end alle de kendte joysticks.

Designet virker meget kompakt og solidt, og selvom der tilsyneladende ikke er brugt micro-switches, så er præcisionen god. Tac 2 er et af de få joysticks der egner sig lige godt til bord- og hånd operation, og det er lige meget hvilken hånd du bruger. Vi testede skydeknapperne på R-type, og de var overraskende følsomme. Absolut et anbefalelsesværdigt joystick.



FEEL	: 95%	ROBUSTHED	: 80%
PRÆCISION	: 91%	OVERALL	: 94%
FØLSOMHED	: 91%		

JOY UDEN STICK!

For de fleste mennesker er joysticket (i sin klassiske udformning med base, styrepind og skydeknapper) uløseligt forbundet med computerspil. Men joysticket er faktisk langt fra det eneste, der har været brugt til spilkontrol.

Omtrent samtidig med at Commodore lancerede 64'eren, fremstillede de et særligt Commodore joystick (elendigt! - undgå det for enhver pris!) samt nogle små runde "styre-hjul", som de kaldte **"PADDLES"**.

Samtidig kunne man så købe spil fra Commodore - bl.a. et par bilspil - der kun kunne styres med disse paddles.

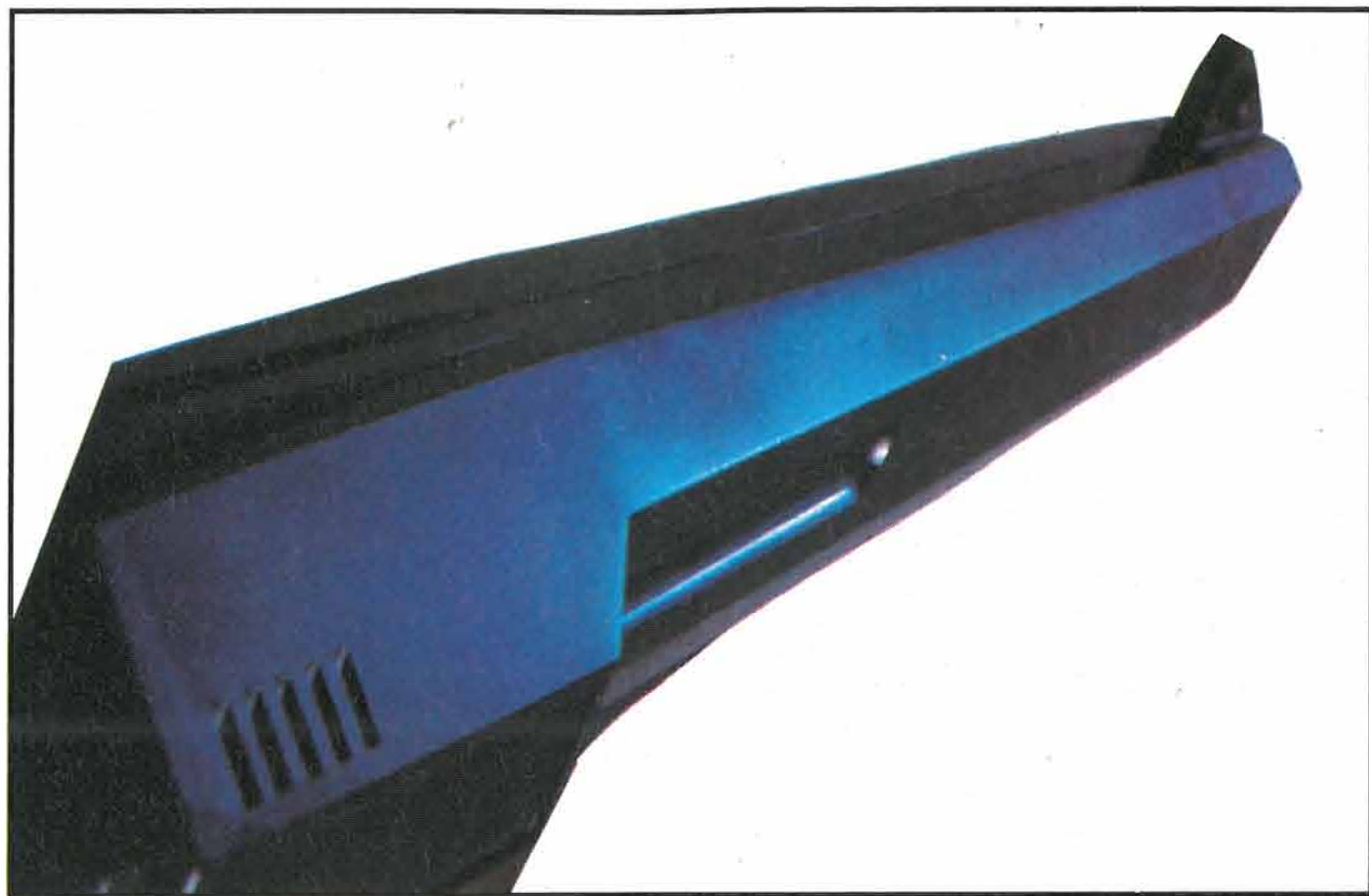
I modsætning til joysticket, så er paddles ANALOGE kontrol-instrumenter. Det vil sige, at computeren ikke alene registrerer AT man f.eks. drejer til venstre - den registrer også HVOR LANGT man drejer - ligesom med et bilrat. Det siger sig selv at paddles er specielt velegnet til bilspil.

Når denne kontrol-metode aldrig rigtig slog an, er det udelukkende fordi den, af en eller anden grund, ikke blev taget op af software-producenterne. Der er ikke meget ide i at have et glimrende styre-instrument, hvis ingen af ens spil virker med det.

En anden afdød ide fra tidernes morgen er de såkaldte **"TRACK-BALLS"**. En trackball er en slags omvendt mus i kæmpestørrelse. Man styrer et stort hjul rundt med håndfladen, og ligesom musen er her altså tale om et analogt instrument. Trackballen har et meget øøøhhh... "specielt" feel over sig, og den blev da også kun populær blandt en meget lille gruppe af spillere. Hvis du tager en almindelig Amiga-mus og vender den om, forstår du sikkert hvorfor... Derimod er Trackballén ganske fremragende i forbindelse med Desktop Publishing - men det er jo også etwas anderet.

En lidt mere konventionel ide er de såkaldte **"JOYCARDS"**.

De er, idag standard udstyr til Nintendos spillekonsol, og hvis du husker de gamle "bip-bip spil"



(de fleste af disse kom iøvrigt også fra Nintendo!), ved du sikkert hvad jeg taler om. Hvorvidt man kan lide denne styremetode er en meget individuel sag.

Styringen er hurtig og præcis, men efter min mening ikke nær så overbevisende og realistisk som et joystick. **"LYSPIS-TOLEN"** er også en gammel opfindelse, og Nintendo producerer en udmærket pistol til deres 8-bit konsol, der virker til en del af deres spil. Ideen er den samme som i Operation Wolf: Man sidder et stykke fra fjernsynet og sigter på de små grafik-figurer der hopper rundt på skærmen. Meget sjovt for en tid, men gameplayet er i sagens natur noget begrænset.

Det var fire forskellige "alternative" styremetoder, som har været mere eller mindre udbredt i lang tid. Men der forskes stadig i nye ideer, og hvis man skal dømme efter nogle af de seneste produkter, bliver styre-metoderne mere og mere særprægede. Et par eksempler:

"LIPSTICK" blev for nyligt lanceret i Europa af US. Gold, der markedsførte tingesten sammen med rum-simulationen "Echelon".

Men hvad er en lipstick? Ved første øjekast ligner den mest en af de mikrofoner, som anvendes af telefondamer, piloter og andre der ikke har hænderne frie, mens de taler. Man slutter dimsens til den ene joysticksport, tager indretningen på hovedet og hver gang man så

taler ind i lipstickens mikrofon registrer computeren det som et tryk på joystickets fire-knap. I stedet for at ulejlige sin pegefinger med at trykke på fire-knappen, kan man altså sidde og råbe "FYR!", "DØ - USLE ALIEN!" og hvad man nu ellers kan finde på. Computeren registrer naturligvis ikke, hvad man siger - den opfanger bare lyden. Ideen er mildt sagt tåbelig, og hele konceptet er et typisk eksempel på amerikansk tankegang. Et helt igennem overflødigt produkt.

Nintendo har altid gået meget op i "ekstra-udstyr" til deres spille-konsol, og et af de vildeste påfund er den såkaldte **"FAMILY FUN FITNESS"** kondi-måtte. Produktet kan bedst beskrives som en stor plastic-dug, der tilsluttes spille-konsollen, og bredes ud på gulvet foran fjernsynet. Dugen er forsynet med forskellige "puder", der kan symbolisere forskellige retninger og manøvrer alt efter hvilket spil man spiller.

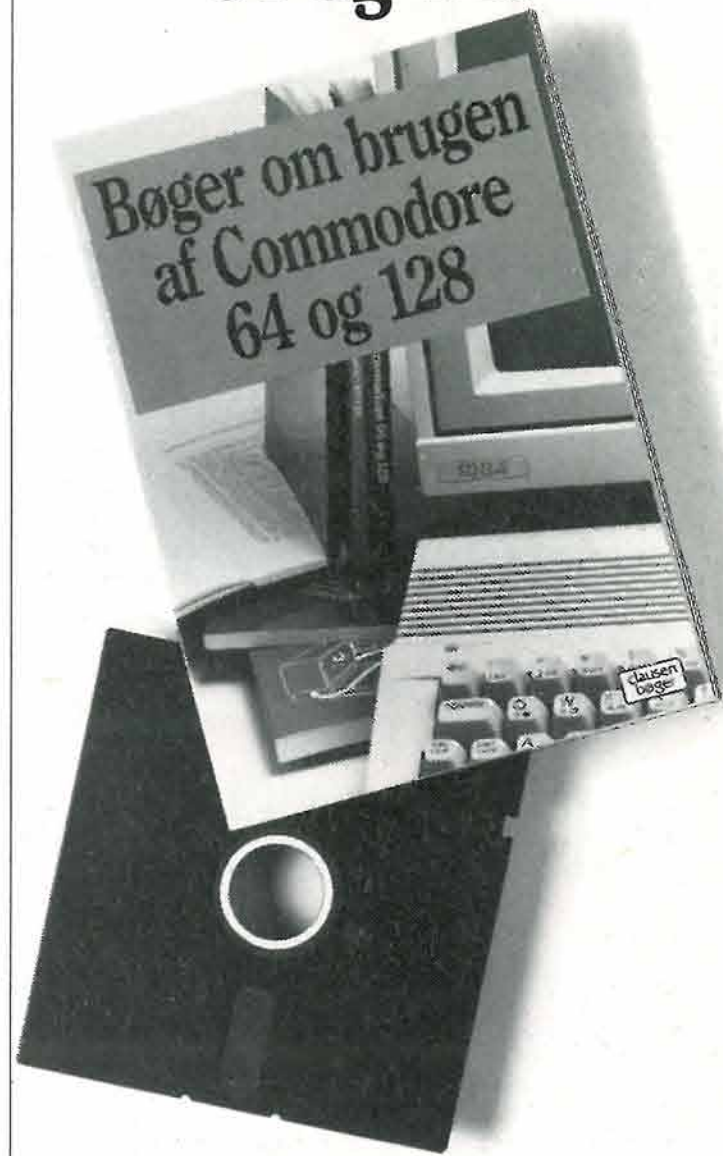
Med i pakken får man spillet "Athletic World" som giver mulighed for at dyste i 5 forskellige sports-discipliner.

For at styre skal man hoppe rundt og udføre forskellige fysiske

øvelser - jo hurtigere man tramper, jo hurtigere løber ens figur osv. På den måde kan man dyrke kondi-løb uden at man behøver vove sig ud i naturen. Alt foregår hjemme foran fjernsynet.

Hvad bliver mon det næste? (SH.)

Katalog og demo-diskette om bøgerne til din Commodore 64 og 128



Er du interesseret i emner som:

regneark, måling og styring, datakommunikation, grafik, robotter, brugerporten, computeren i hjemmet, menuer, elektronikberegninger, grundlæggende programmeringsteknik,
- så har Clausen Bøger de bøger, du har brug for.

Få syn for sagen!

Benyt bestillingskuponen og få tilsendt gratis katalog og - hvis du er interesseret - en demo-diskette indeholdende programeksempler taget fra de forskellige Clausen computer-bøger. Ønsker du tillige disketten, bedes du indbetale kr. 20,- til dækning af produktions- og forsendelsesomkostninger.

JA TAK, send mig hurtigt (sæt x)

☐ Clausens computerbogs-katalog (gratis)

☐ Demo-diskette (kr. 20,-)

☐ Beløbet er vedlagt i check

☐ Beløbet er indbetalt på giro 6 40 26 15

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr.: _____ By: _____

clausen bøger

Klosterrisvej 7 2100 København Ø
01 29 44 22

CONTACT

Privat-annoncer

GP's "Contact!" er mødestedet for alle landets computer-freaks. Vil du købe, sælge eller bytte, - tilbyder eller søger du hjælp, har du startet en ny klub eller lignende? Så udfyld kuponen bag i bladet. Vi betaler porto!

KØBES:

"Fire Power" købes til Commodore 64. For 50-100 Kr. Ring mellem 16 og 18. Spørg efter Thomas.

03 988624

"Test Drive" på bånd. Kr 198.
"Alien Syndrome" på bånd. Kr 199.

03 981413

"Wonderboy II" 100% Max Kr 50.
06 297141

Diskettestation C1541. Skal være OK. Max Kr 600.
04 427904

SÆLGES:

Folketingsvalg 1988 + en række andre "hjemmelavede" simulationer og statistikprogrammer - bl.a. om fodbold.
08 541701

Adventure-løsninger sælges. Over 200 forskellige haves. Pris pr stk. Kr 20. Evt. bytte.
Tlf: 07-939037

Revs+ (Kr 30), Transformers (Kr 20), Ballblazer (Kr 20), Spitfire 40 (Kr 20), Death wake (Kr 25). Alle spillene er på bånd til "Brødkassen".
01 471167

Jeg har alle de nye spil. Du får 10 disketter med det nyeste for 90 Kr. Snak med Klaus på tlf: 06 297141

Amiga spil: Double Dragon, Operation Wolf, POW, Speedball, Sword of Sodan. Pris pr stk: 100 Kr. Alle sammen for kun 350 Kr. Spørg efter Jesper
08 126879

Printer CETEC PDM-10C med Commodore interface + printer-papir. Kr 1750.-
06 477630 / 06 479212

Total Eclipse på bånd til C64 (Kr 75). Thunderblade på bånd til C64 (Kr 75).
08 382624

Commodore 64, 1541 Diskettes-tation, 1500 diskettespil, disk-dobler, diskettebox, joystick, bånd-optager, 20 ubrugte disketter, computerbord, diskrensesæt, computerbøger, Mini Office II, 2 moduler: Magic Desk 1, Jupiter Lander, Bånd: Collosus Chess 2.0. Samlet pris: Kr 3500,-
09 963344

Spil til Commodore 64. Bånd: The Transformers (35 Kr), Flying Shark (60 Kr), Raid 2000 (45 Kr), Spitfire 40 (35 Kr), IO (75 Kr), Ace of Aces (50 Kr), Clever & Smart (75 Kr), Ballblazer (35 Kr), Captain America (35 Kr), Operation Wolf (125 Kr). Disk: Delta (90 Kr).
01 471167

Originale spil og programmer til Commodore 64, Amiga og PC. Halv pris på alt. Ring og hør nærmere. Træffes efter kl 19 og i weekenderne.
06 272517

Læs lektier med din Commodore 64. Programmet indeholder gennemgang af udsagnsord, tillægsord, forholdsord osv. Diktatøvelser på fransk, tysk, engelsk og dansk. Lille og stor tabel, primtal, mål af rum og flader og meget mere. Både bånd og disk. Pris Kr 45.-
Tlf: 05-175465

Commodore 64 m. diskettestation, datasette, Final Cartridge III, 10 disketter, joystick, disketteboks og 2 bøger. Pris Kr 2800. 05 829468

Brugt Commodore 64 m. 3 joysticks og båndoptager, tur-bomodul og to fuldprisspil 1600 kr. Flere spil kan købes. Spørg efter Christian.
05 926931

Gunship (Kr 200), Outrun (Kr 150), Silent Service (Kr 150), 2X4 spil (Kr 150), Rambo (Kr 50), Miami Vice (Kr 50).
02 131042

Vi laver dit spil, du bestemmer selv indholdet. Ring mellem 12 og 16.
03 615227

Disketteboks (DL 120). Næsten ny. Kr 75.
06 477630 / 06 479212

Lyspen til C64 med et godt tegneprogram. Der medfølger manual. Nypris Kr 598. Nu kun Kr 300. Spørg efter Kaj.
08 154215

BYTTES:

Amiga Eliminator og SDI og C64 Microprose Soccer på diskette. Alt originalt med instr. og i org. pakker.
Ønskes: Amiga Audiomaster2 - skal være original! Ring efter kl 19:30, og spørg efter Keld.
05 335196

Haves: Lille C. People, Jump Jet, Green Beret, Dogfight + 4 andre kvalitetsspil. Samlet.
Ønskes: ELITE + manualer og overlay. Jeg har alt det nye.
Ønskes: Byttepartner. Snak med Klaus på tlf: 06 297144

Gamle og nye datablade i mere eller mindre god stand byttes med hvadsomhelst med relation til edb af tilsvarende værdi. Efter 19:30.
05 335196

MSX Spectravideo med 32K Ram, 83K Rom, IBM-lign. Basic. Spil, kabler og bøger medfølger. Bytte med: Atari 2600 med spil. Evt. salg for 998 Kr. Ring og få et godt tilbud!
05 335196

HELPLINE:

Sidder du fast i et adventure? Jeg har løst over 50 eventyr og er rede til at hjælpe dig over de værste skær. Prøv lykken - spørg efter "Mr. Coke".
02 190217

INFO:

Adventure Posten er Skandinaviens eneste blad, der udelukkende handler om adventurespil. Bladet udkommer månedligt og koster kr 20. Hvert nummer indeholder tips, anmeldelser, konkurrencer, løsninger, og alle abonnenter har adgang til en gratis telefonhelpline. Skriv til: Adventureklubben
V/Claus Nygaard
Vestergade 25a
4930 Maribo

Check here, all Dungeon & Dragons freaks! I håb om at få dannet et fyldigt bibliotek med tips og tricks til D&D rollespil, vil vi meget gerne i kontakt med andre D&D freaks. Kontakt os derfor, hvis I har nyttige tips/tricks, eller søger hjælp.
08 136959

Ny dansk brugergruppe med klubblad, programmer og ALT for Commodore 64/128-ejere. Henv. John
05 175465

VIGTIGT!

Vi gør opmærksom på, at det i henhold til gældende lov om ophavsret IKKE er tilladt at videredistribuerer piratkopieret software. Overtrædes denne lov, risikerer man at blive genstand for retsforfølgelse. Redaktionen påtager sig intet ansvar for indholdet af annoncer indrykket i denne spalte.

TIPS

På de følgende sider blænder vi op for en kraftigt udvidet TIPS-sektion med masser af hints, pokes, løsninger og kort. Det vælter ind med gode tips fra læserne, og GP-redaktionen ligner mere og mere et underbe- mandet postkontor i juletiden. Men bliv ende- lig ved - alle trykte indlæg præmieres, og over hele landet sidder der nødstedte medspillere, som bare venter på DIN hjælp!

THE GREAT GIANA SISTERS

Hvis du holder følgende taster nede: A, R, M, I og N - vil du straks gå videre til næste level.

BUBBLE BOBBLE

Her er tippet, der får alle ST-ejere til at spærre øjnene op. Bubble Bobble er uden tvivl en af de bedste arcade- konverteringer, der endnu er lavet, og med denne fikse rutine kan du springe rundt på de forskellige levels efter behag:

F1 = En level frem

F2 = Seks levels frem

F3 = Elleve levels frem!

RAMBO III

Dette tip skulle virke på 16-bit versionerne, men hvis du har spillet til 64'eren, så er det nok alligevel et forsøg værd: Skriv "Renegade" på highscore tavlen, så kan du ved hjælp af tasterne 1, 2 og 3 frit vælge, hvilken bane du vil spille på.



C64 - Rambo III

VI LØSER: LAST NINJA!

Hvis du er en af de mange, som har givet op overfor denne klassiker, så vil denne komplette spilgennemgang sikkert hjælpe dig på ret køl igen. Løsningen er indsendt af Poul Hejslet fra Østervrå. Vi sender Poul en bunke nye spil til tak!

På det første niveau, WILDERNESS, gælder det om at samle alle ting og våben i første forsøg (det er sværd, nunchukas, røgbombe, shuriken, en pose, nøglen samt et æble). Det store problem er den ildsprudlende drage, men hvis du stiller dig et stykke fra den og kaster en røgbombe, skulle den gerne vælte. Hvis ikke, så prøv igen.

Level 2 hedder WASTELANDS, og her skal man først samle løvekloen op, så man kan klatre op ad klippen. Når du kommer til kløften, slår du en saltomortale over den. Æblet samles op, og du kravler ned af muren ved hjælp af kloen. Hop over vandløbet og tag handsken og "Ninja Magic". Skynd dig nu over vandløbet og sumpen. Hvis Ninja-magien stadig virker (du skal blinke), kan du nu gå lige forbi stendragerne.

I PALACE GARDENS (3. bane) snupper du talisman'en fra statuen. Du skal også plukke rosen, men husk at have handsken på - ellers dør du! Når du kommer til en stor, gul Buddha-statue, skal du holde talisman'en frem og bede...

På det fjerde niveau (DUNGEONS) skal du koncentrere dig om at finde to vigtige ting: rebet og æblet. Der skal et skud til at slå skelettet ihjel. Gå hen til det sted, hvor der er en masse ringe i muren, og brug rebet til at komme ud med.

I LOWER PALACE (level 5) skal du tage æblet, som du finder ved den første indgang. Brug nøglen fra første level til at komme ind i paladset. Gå hen til den åbne port og lås den op. Gå ned to gange, indtil du kommer til rustningen, hvor du ikke må holde noget. Når du skal forbi statuen, må du ikke have noget våben klart, og du skal gå forbi så tæt på den som muligt (sidelæns), indtil sværdet er blevet kastet forbi. I rummet til venstre finder du Ninja-magien i den blå urne. Brug magien til at komme over det forgiftede tæppe (du skal være grøn) og hen til trappen. Sidste niveau (del 6) er det sværeste: Tag søvngassen (sleeping potion) og gå ind i rummet med de mange vaser. Gå hen til den sidste vase og tag rosen. Når du berører denne vase med rosen, vil der komme en hemmelig dør til syne...

Når hunden angriber dig, kaster du søvngassen hen imod den.

Rammer du ikke, så prøv igen, indtil kræet falder i søvn. Det næste du møder er en statue med bue og pil. Tag det magiske blod, der ligger på gulvet. Ninjaen bliver rød, og du kan gå forbi statuen. Når du nu langt om længe kommer til Shoguns hemmelige rum, skal du slå det bedste, du har lært. Manden skal kort sagt ha' smæk! Gå så ind i næste skærm, hop ind i den mindste firkant og tag skriftrullen. Til- lykke - du er nu blevet "Den Hvide Ninja"!

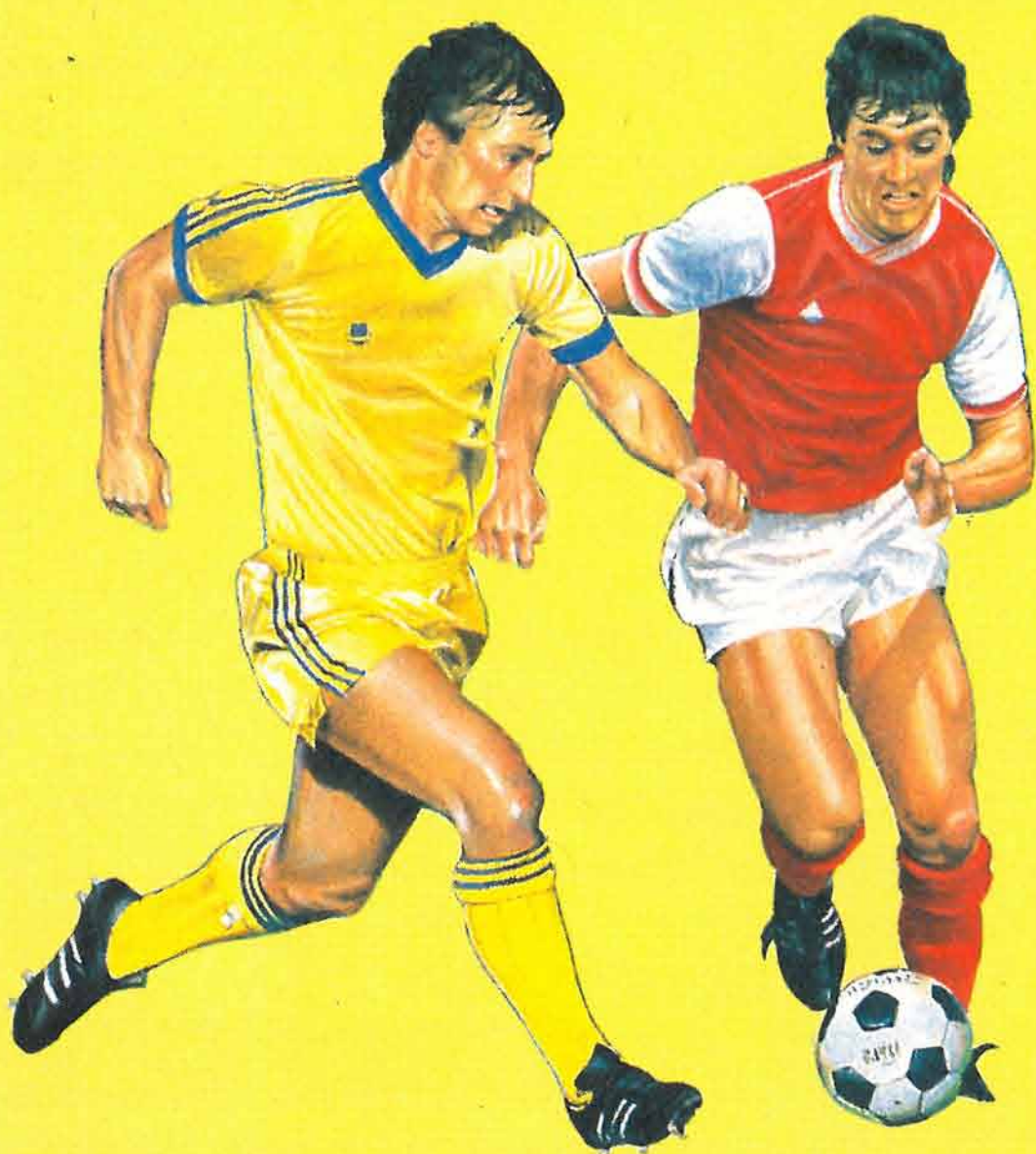


MICROPROSE SOCCER

Jeg må desværre give jer uret i, at man ikke har en chance mod Brasilien i dette spil. Jeg har selv leget med det og har fundet et lille tip, som virker mod Brasilien - og sågar også mod Italien: Løb ned mod baglinjen og lad dem lave en glidende tackling bagfra, så du får hjørne. Skyd til bolden og tryk et par gange på knappen, så du bliver manden nærmest målet. Skyd til bolden og... GOAL står der på skærmen! Prøv det et par gange - det skal nok virke (det lover jeg).

Til sidst et par generelle tips: Når du vil holde på bolden, skal du bare løbe i den samme retning hele tiden. Hvis modstanderen har bolden, kan du erobre den ved at løbe helt op i modspilleren og lave en glidende tackling.

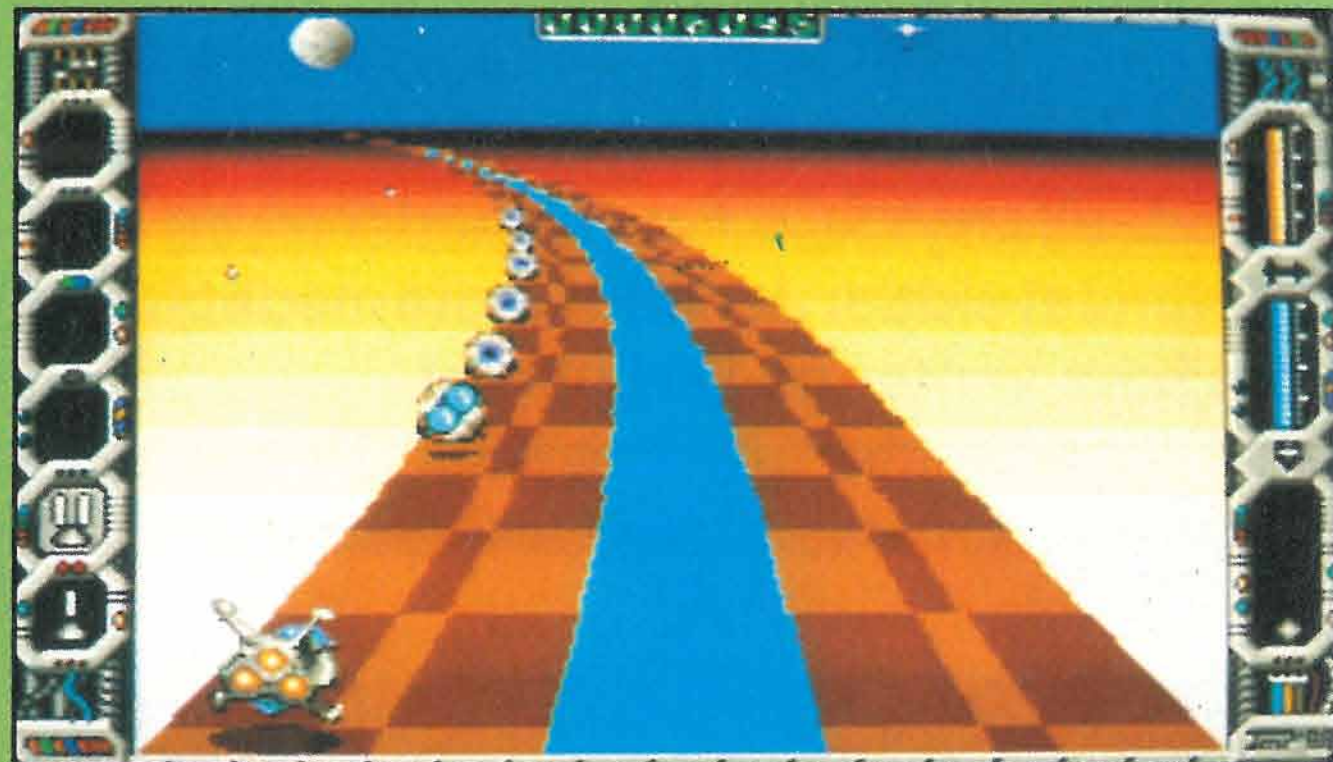
Disse nyttige tricks var udtænkt af Ole Richard Olsson (København N), og vi kvitterer med et gratis eksemplar af "Total Eclipse".



ELIMINATOR

Her er kodeordene, som giver dig adgang til samtlige levels i dette hypershoot'em up fra Hewson:

AMEOBA -	Level 2	HANDLE -	Level 9
BLOOOP -	Level 3	ICICLE -	Level 10
CHEEKI -	Level 4	JAMMIN -	Level 11
DOINOK -	Level 5	KIKONG -	Level 12
ENIGMA -	Level 6	LAPDOG -	Level 13
FLITME -	Level 7	MIKADO -	Level 14
GEEGEE -	Level 8		



AMIGA - Eliminator

BOMBUZAL

Flere kodeord, men denne gang til Amiga-udgaven af Image-Works' populære puzzle spil.

Level 8 -	ROSS	Level 136 -	BIKE
Level 16 -	RATT	Level 144 -	BIRD
Level 24 -	LISA	Level 152 -	TAPE
Level 32 -	DAVE	Level 160 -	VASE
Level 40 -	IRON	Level 168 -	PILL
Level 48 -	LEAD	Level 176 -	SPOT
Level 56 -	WEED	Level 184 -	PALM
Level 64 -	RING	Level 192 -	LOCK
Level 72 -	GIRL	Level 200 -	SAFE
Level 80 -	GOLD	Level 208 -	WORM
Level 88 -	OPAL	Level 216 -	NOSE
Level 96 -	SONG	Level 224 -	EYES
Level 104 -	FIRE	Level 232 -	HAIR
Level 112 -	LAMP	Level 240 -	SIGN
Level 120 -	TREE	Level 248 -	MYTH
Level 128 -	SINK		

RETURN TO GENESIS

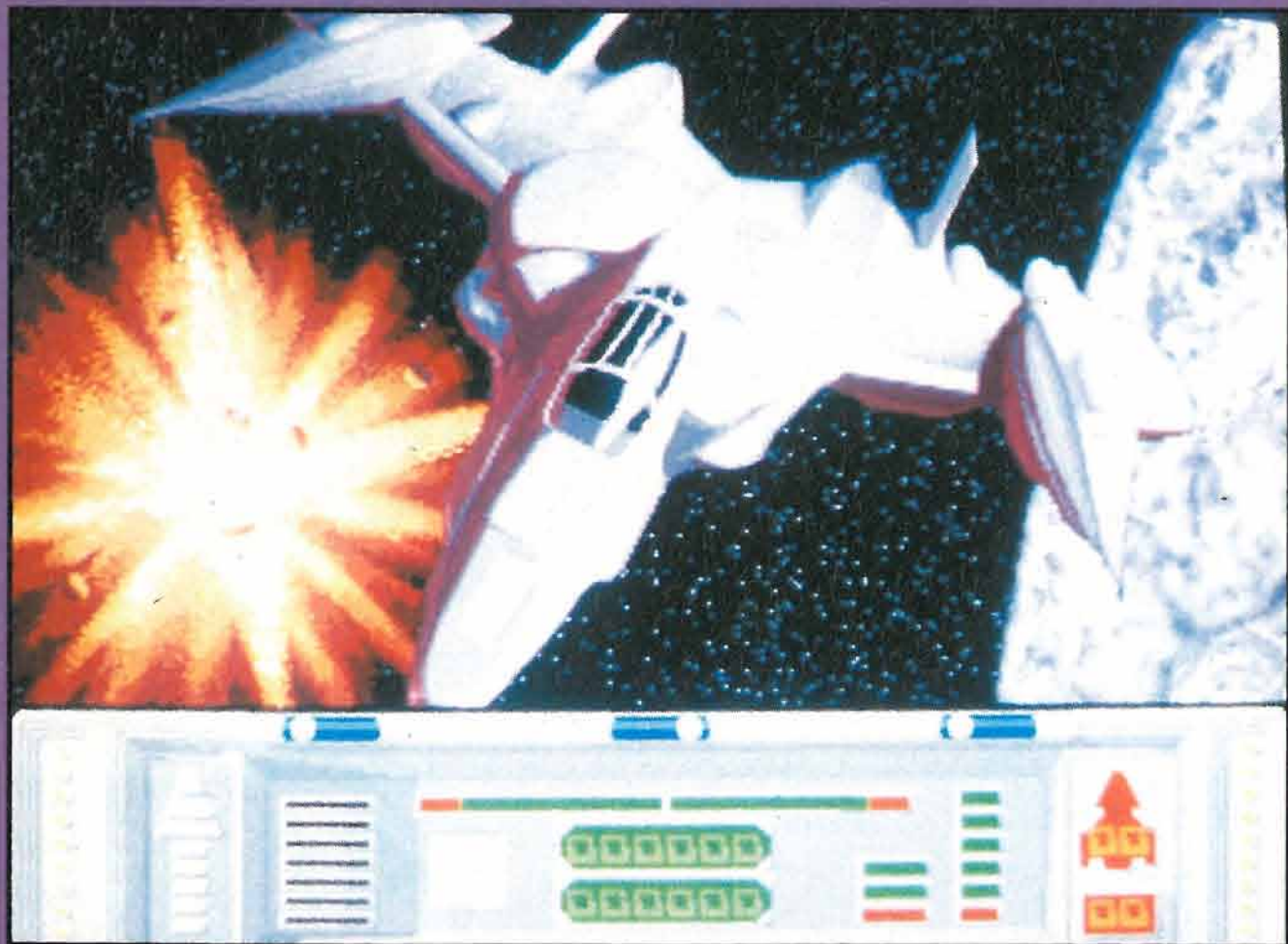
Steve Baks vandrette shoot'em up til Amiga og ST har kun een fejl: Det er alt, alt for svært! Men prøv at skrive "WASP.ASM" på titelskærmen og tast F5. Dit rumskib er nu usårligt.

GAME OVER II

Vi bringer her noget så sjældent som et PC-tip (kom nu PC-ejere... Send nogle tips herind!). Hvis I har problemer med at komme til level 2 i dette mildt sagt middelmådige shoot'em up fra spanske Dinamic, så prøv med adgangskoden "1134".

INSANITY FIGHT

Når du spiller dette spil på din Amiga, må du under ingen omstændigheder gå glip af følgende trick: For at komme videre til næste bane skal du holde de to museknapper nede, mens du trykker på joystickets skydeknop og på "L"-tasten. Er der mon nogen blæksprutter blandt læserne?..



AMIGA - Insanity Fight

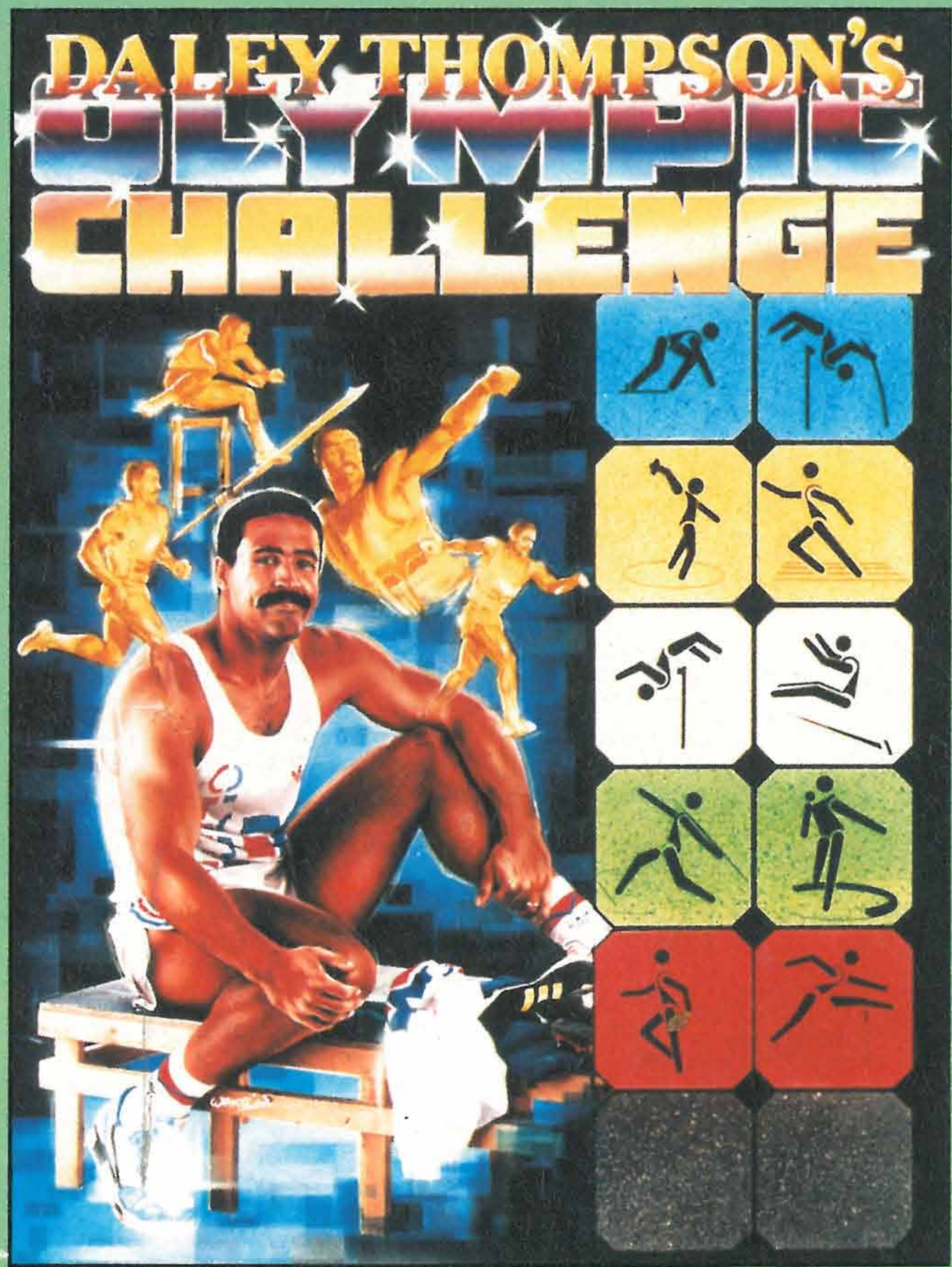
TEST DRIVE

Et utrolig simpelt, men tilsyneladende effektivt tip, som i hvert fald skulle virke til Amiga-versionen: Hvis du har problemer i svingene, så prøv at holde skydeknappen nede, mens du drejer. Din bil vil nu smygge sig sikkert omkring selv de skrappeste kurver - uden så meget som en ridse i lakken...

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

En af de mest irriterende aspekter ved dette OL-spil, er valget af sko. Her er en oversigt, der skulle gøre livet en del nemmere for vore sportsglade læsere:

Træning : "Training Shoes" **100-meter løb** : "Running Spikes"
Længdespring : "Long Spikes" **Højdespring** : "Flat Soles"
Hækkeløb : "Short Spikes" **Discus-kast** : "Half Spikes"
Stangspring : "Track Shoes"



FAIRY TALE

Dette er et meget stort og spændende spil, som imidlertid godt kan virke lidt overvældende i starten. Men prøv engang at føre Julian ned til krystal-paladset, som ligger på øen "Isle of Sorcery". Find den gode heks, og klik på "Ask". Hun vil nu give dig en guldstatue og et spor. Men det er ikke alt! Hvis du bliver ved med at klikke på "Ask", vil dit held nemlig stige fra 20 til 65, hvilket i realiteten vil sige, at du får (næsten) evigt liv!!

POKE CORNER!

Med disse pokes kan du snyde dig vej ind i dine spil. Tipsene er til Commodore 64, men de kræver en reset. Desværre har 64'eren ingen reset-knap fra naturens hånd. Der findes masser af moduler i handelen, som har reset-knap indbygget, men hvis du ikke gider bruge penge på et modul, findes der også en anden metode, som imidlertid ikke er helt ufarlig:

Hvis du tager et lille stykke ledning eller bøjer en almindelig metalclips, kan du resette 64'eren via ekspansions-porten. Hvis du vender computeren om, er det porten længst til højre, vi interesserer os for (den ved siden af kassette-stikket). Inde i porten er der nogle linjer. Når vi starter FRA VENSTRE (stadig med computerens bagside mod dig) er det den første og den tredje linje, der skal forbindes for at opnå en reset.

Hvis du ved et uheld kommer til at berøre andre linjer med din clips, kan du forårsage de frygteligste ulykker (såsom kortslutning af strømforsyningen og en nedsmeltet processor!), så det gælder om ikke at ryste på hånden! Hvis du bruger denne metode, sker det altså helt på eget ansvar.

Når spillet er resettet, taster du dine pokes ind og skriver SYS-koden, som starter det hele igen - med ændringerne!

Street Surfer

POKE 3868,230
 POKE 3869,67
 POKE 3870,169
 SYS 3072

Dan Dare II

POKE 12605,165
 POKE 12634,165
 SYS 2560

Scumball

POKE 3929,255
 SYS 2080

Great Giana Sisters

POKE 2447,255
 SYS 2127

Ghostbusters

POKE 38454,96
 SYS 25476

Brainstorm

POKE 18281,173
 SYS 16384

Hawkeye

POKE 7468,173
 POKE 6105,189
 SYS 23558

The Great Escape

POKE 17343,165
 SYS 271

The Last V8

POKE 7149,173
 POKE 7326,173
 POKE 7858,173
 SYS 3328

Hoppin' Mad

POKE 24447,165
 SYS 20480

Bomb Jack

POKE 5693,255
 POKE 5694,255
 POKE 5695,255
 SYS 2096

BMX Kidz

POKE 9015,173
 POKE 18015,234
 POKE 18016,234
 POKE 18017,234
 SYS 8192

BMX Simulator

POKE 13937,0
 SYS 4096

Commando

POKE 14631,0
 SYS 2128

Falcon Patrol II

POKE 28768,234
 POKE 28769,234
 SYS 28672

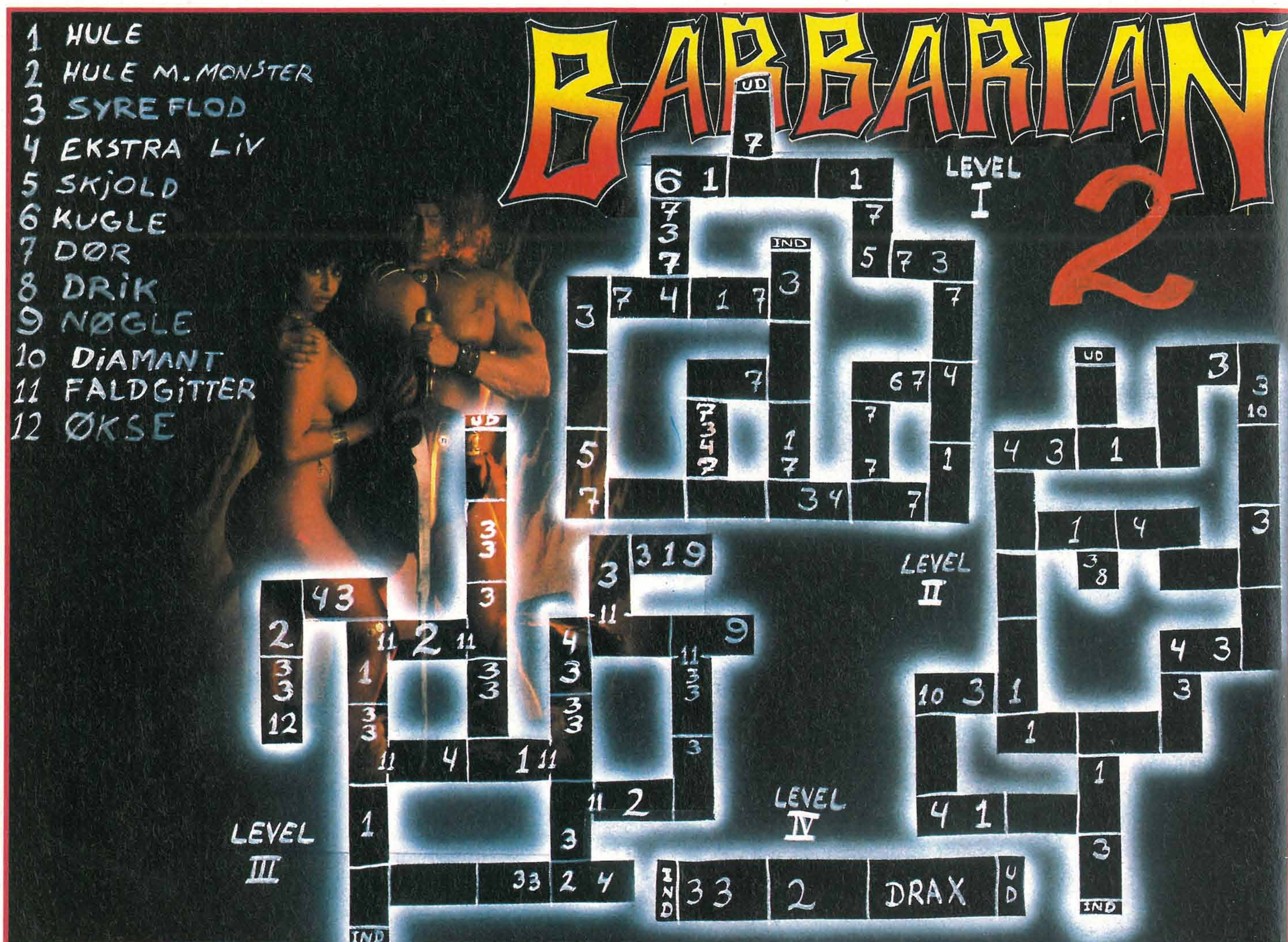
International Karate

POKE 3887,50
 POKE 3887,128
 POKE 3887,60
 POKE 3887,190
 SYS 2112

Yie Ar Kung-fu

POKE 36445,173
 POKE 41603,208
 SYS 828

Her er kortet, der får alle barbarer til at spærre øjnene op! En stor tak (og en bunke nye spil) går til Kenneth O. Jørgensen, Ydertoften 51, 7400 Herning.



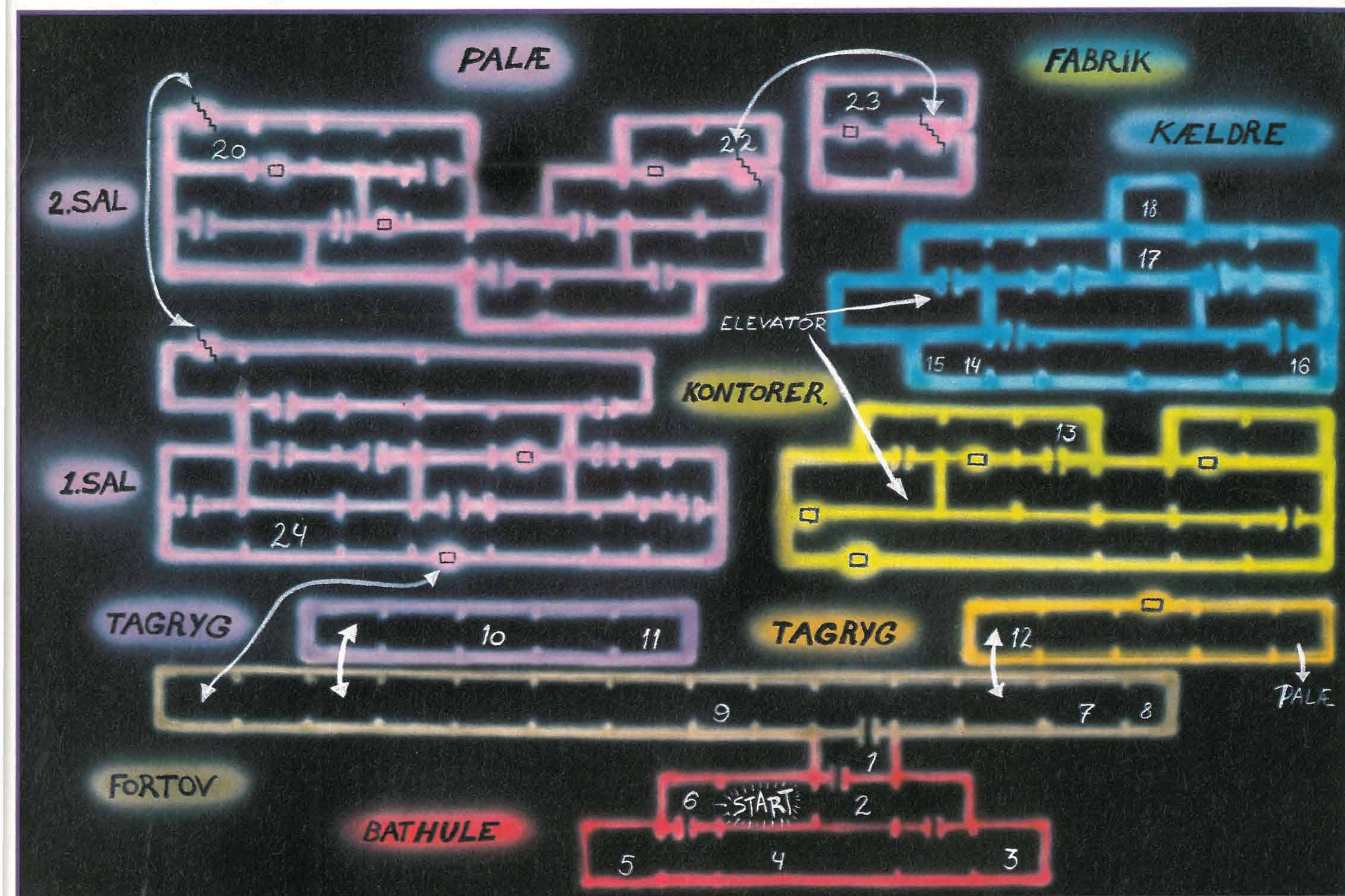
VIND I TIPS !!!

Vi går Dansk Tips-tjeneste i bedene med et tilbud, som du umuligt kan afslå: Hvis du ligger inde med tips, løsninger, kort, pokes eller andet godt, så send hele molevitten til Games PREVIEW (adressen står forrest i bladet). Mærk kuverten "GP TIPS" og husk at skrive, hvilken computer du har.



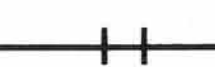
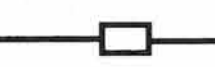

Hver måned trækker vi lod, blandt samtlige indsendte tips, om software for 1.000 kr!!

BATMAN

Dette "BAT-KORT" er specielt designet af GP's Jakob Sloth for at gøre livet lettere for BAT-fans i knibe. Og iøvrigt undskyld at vi glemte den i sidste nummer.

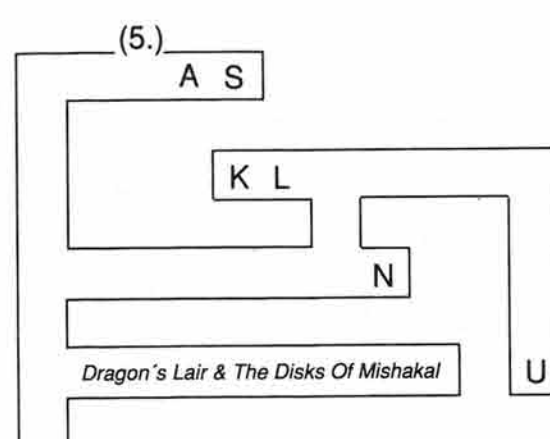
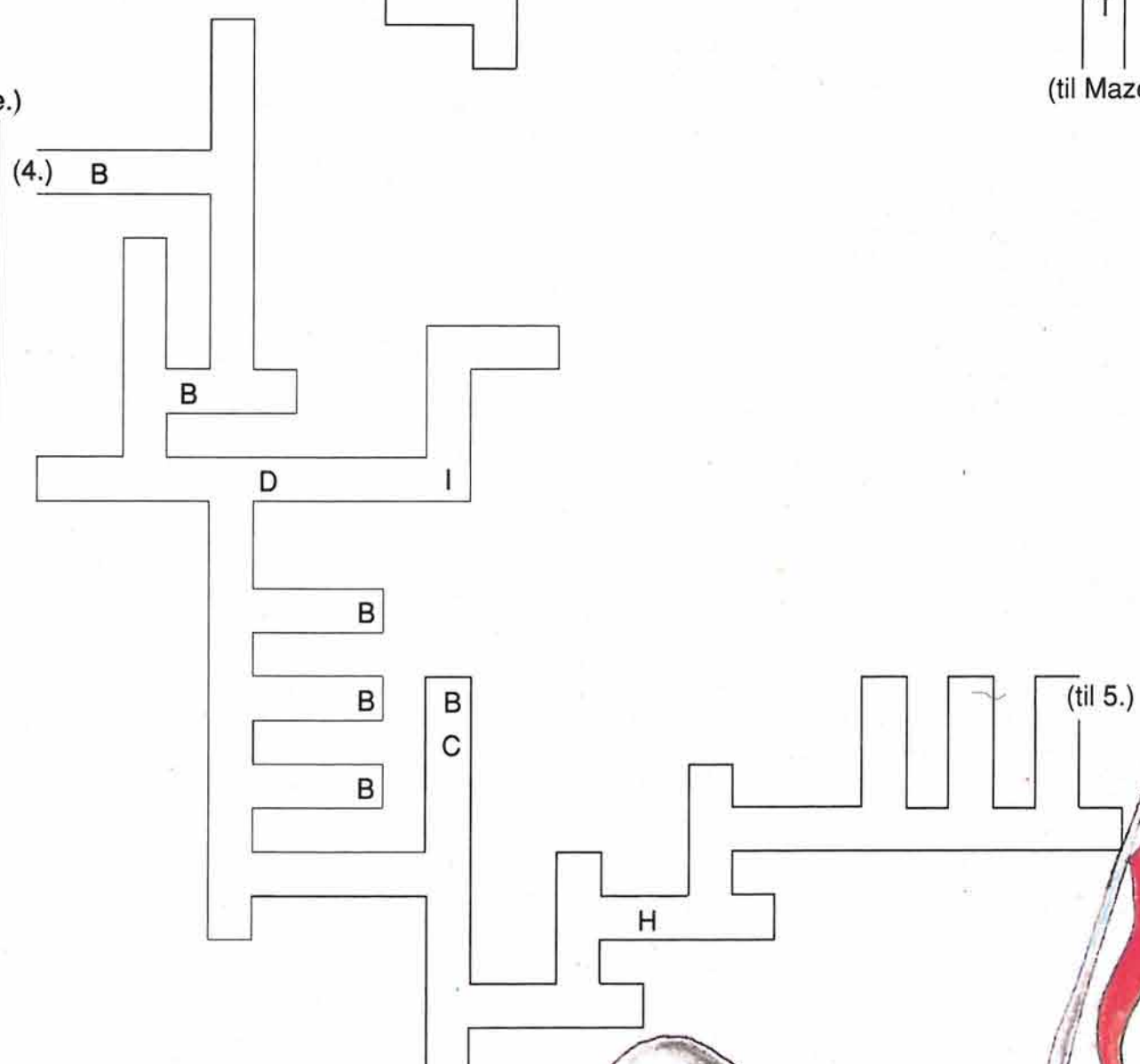
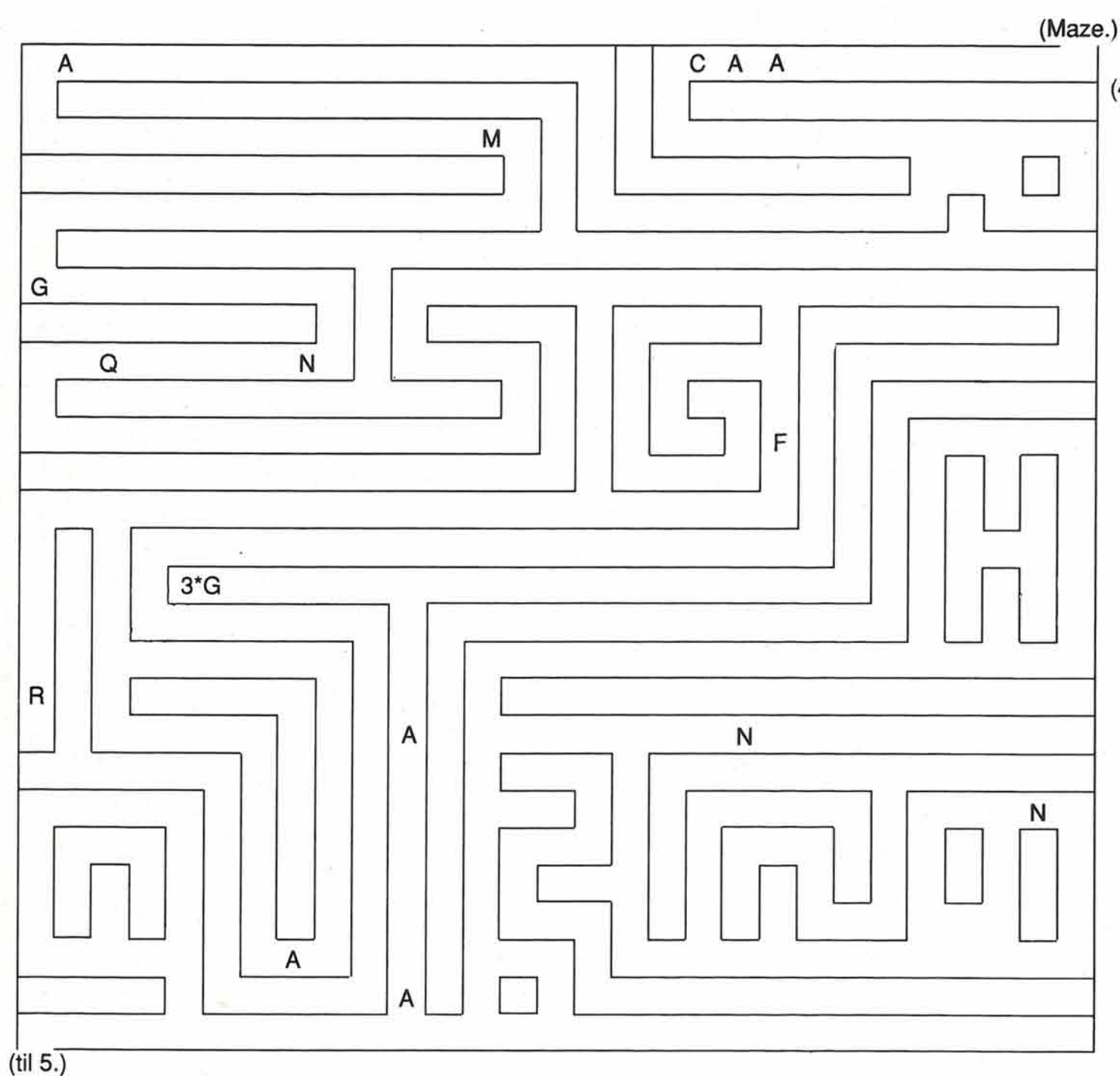
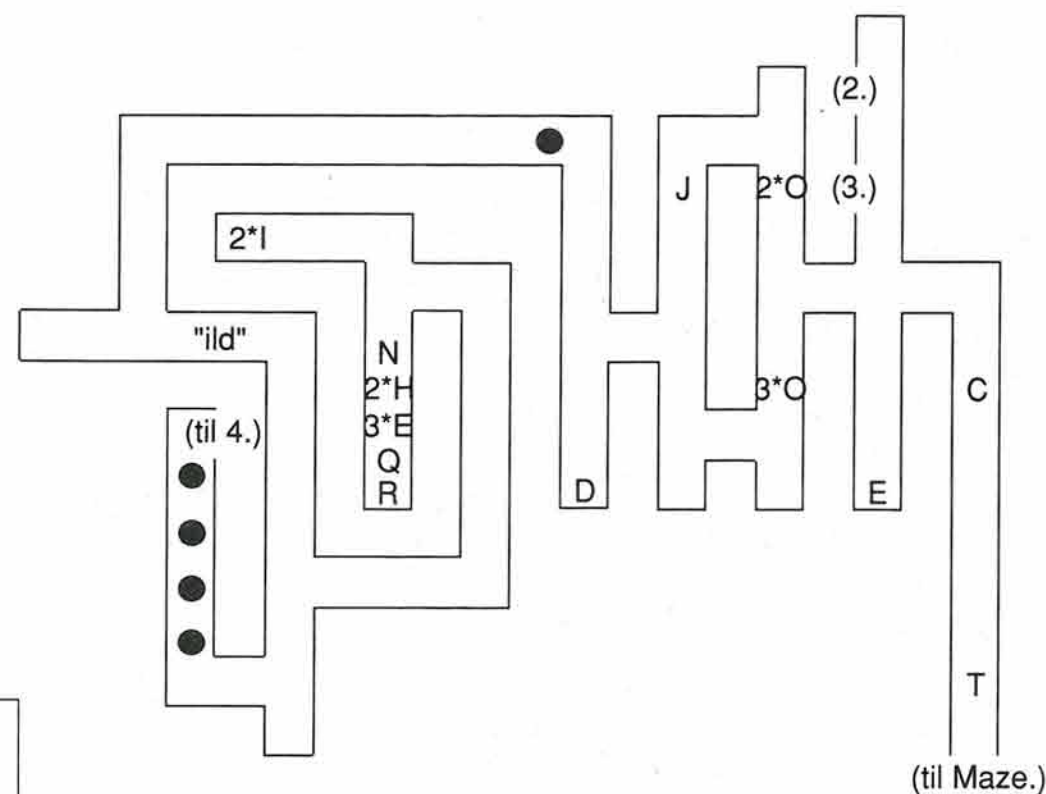
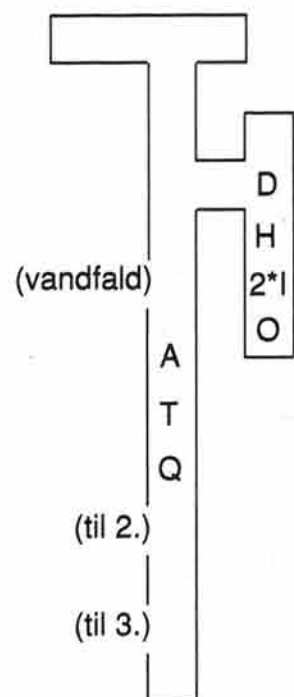
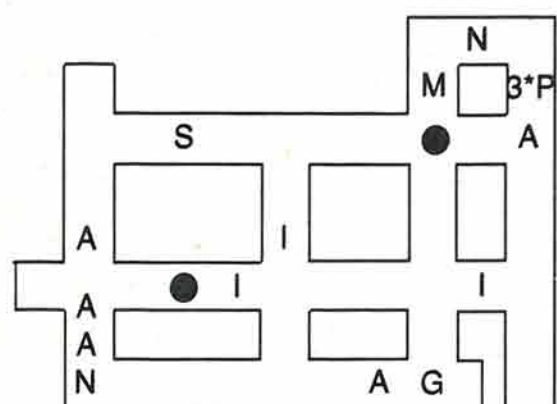


- 1 - VÆRKTØJ
- 2 - KONTROL DISK
- 3 - HÅNDGRANAT
- 4 - DIRK
- 5 - BAT A' RANG
- 6 - FALSK NÆSE
- 7 - STYKKE SLIK
- 8 - KONDI SKO
- 9 - DØRNØGLE
- 10 - SODAVAND
- 11 - LOMMELYGTE
- 12 - REB
- 13 - ELEVATORNØGLE
- 14 - PARISERTOUST
- 15 - DARTPIL
- 16 - SPILLEDISK
- 17 - SPEJLÆG
- 18 - MAGNET
- 19 - ADGANGSKORT
- 20 - KAGE
- 21 - DAGGERT
- 22 - BANAN
- 23 - TROMPET
- 24 - VIDEOBÅND

-  TRAPPE
-  ÅBNING
-  DØR
-  LÅST DØR
-  LÅST DØR



Heroes Of The Lance



- A = Trap
- B = Gem
- C = Quiver
- D = Blue Potion
- E = Orange Potion
- F = Red Potion
- G = Green Potion
- H = Yellow Potion
- I = Gemring
- J = Ring
- K = Goldbar
- L = Silverbar
- M = Coins
- N = Scroll
- O = Shield
- P = Longsword
- Q = Gold Chalice
- R = Silver Chalice
- S = Pouch
- T = Magic Well (Pas Pål)
- U = Use Invisible
- = Hul



Jesper laugesen 89

Dette spil er nok et af de mest populære Role-Playing Games i øjeblikket, og over hele landet sidder folk og sveder over de mørke korridors djævelske mysterier. Men fear not, kære venner! Takket være Flemming Breum, Vesterlundsvej 7, 7323 Give, kan vi her kaste nyt lys over hulernes skumle mørke...

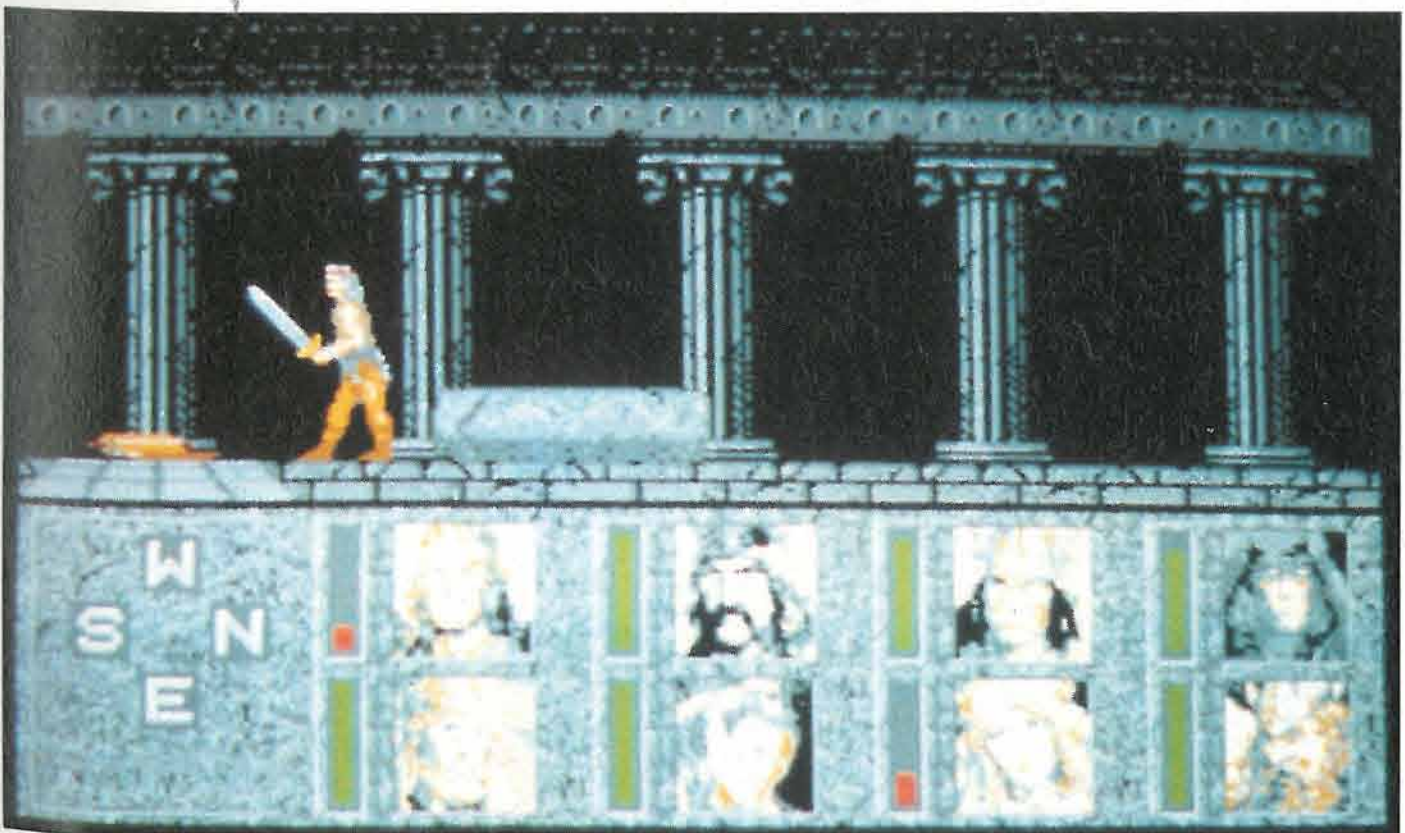


Heroes of the Lance - AMIGA

I spillet har du mulighed for at styre 8 forskellige personer, hver med deres særpræg, våben og kræfter. Dit mål er at finde de skjulte "Disks of Mishakal". Derudover skal du prøve at finde de bedste måder at eliminere dine modstandere på, uden at du selv lider overlast. I spillet er der ialt 10 forskellige monstre, hvoraf kun de 9 vil volde dig problemer spillet igennem, da "Khisanth" (en stor drage) kun findes i et eksemplar. De største problemer i spillet opstår, når der kommer flere modstandere på een gang! Men som der står i manualen skal man ikke være flov over at flygte. Man risikerer nemlig at krepere, hvis overmagten er for stor. Sørg altid for at have Goldmon og Raistlin blandt de 4 øverste, idet du meget ofte får brug for deres magiske færdigheder. Hold dem dog på de to sidste pladser, da ingen af dem er specielt gode i kamp.

På kortet har jeg tegnet "The maze", som om den består af vægge ligesom resten, men nej! ALLE mellemrum består af huller, der fører lige lukt ned i helvede!! For at finde nogle af tingene skal du derfor også gå ind på afsatserne.

Den langsomme scroll er den største ulempe ved spillet, men det opvejes af den utroligt detalje-rige baggrund. Prøv om du kan finde skulpturrummet - det er ren, uforfalsket grafik! HELD OG LYKKE!



Heroes of the Lance - AMIGA

MONSTER MYTOLOGI

Her er en oversigt over, hvordan du bedst tackler de forskellige modstandere i spillet:

MÆND:

Mænd klares hurtigt og nemt af enten Riverwind eller Tanis ved hjælp af deres buer og pile (husk "use quiver" for at kunne bruge pilene). Kommer de for tæt på, er der ikke andet for, end at gå på dem med sværdet.

SPIDERS:

Disse edderkopper er utrolig irriterende, men heldigvis ret nemme at dræbe i "close combat mode". Det kan alle krigerne gøre.

TROLLS:

Giganterne slår gigantisk hårdt, så hold dig på afstand og fyr noget søvn i øjnene på dem. Derefter kan de møffes uden problemer.

HATCHLINGS:

Hatchlings er de værste modstandere, da de løber lige så hurtigt som dig selv, samtidig med at de leger privat pyroman. "Deflect dragon breath", smid alle dine hængsler overbord og angrib hovedkudls!! Når du først har trængt dem op i en krog, er de det rene barnemad for en erfaren morder som dig!

WRAITHS:

Brug "red quiver" mod Tanis eller Riverwind, eller du kan simpelthen smadre dem med dit sværd (Caramon kan dog ikke dræbe dem).

BAAZS:

Stik dem ned, sten dem, eller prøv at forvandle dem til nålepuder. Det er gode og nemme kampøvelser.

SPECTRALS:

Heller ikke her er der nogen begrænsninger for dine morderiske udfoldelser. Dog kan nogle former for pile ikke ramme - specielt ikke hvis det er Caramon, der skyder!

BOZAKS:

Bozaks er en ret farlig art, og de har en tendens til at mænge sig med andre, hvorved de blive beskyttet for dine pile almindens deres syre-ånde fortærer de sidste rester af ozon-laget og dine kræfter! Fyr noget søvn af på de øvrige (hvis der altså er nogen!); og angrib. Da de ligesom Hatchlings stopper den dårlige ånde under tilbagetrækning, kan du overraske dem med en pileregn eller med det sædvanlige SØVN.

DWARVES:

Dværgene er IKKE taget fra Snehvide, så de bør behandles på linje med resten af det slimede slæng. Caramon er specielt god til dværge, da han er meget hurtig med sit sværd.

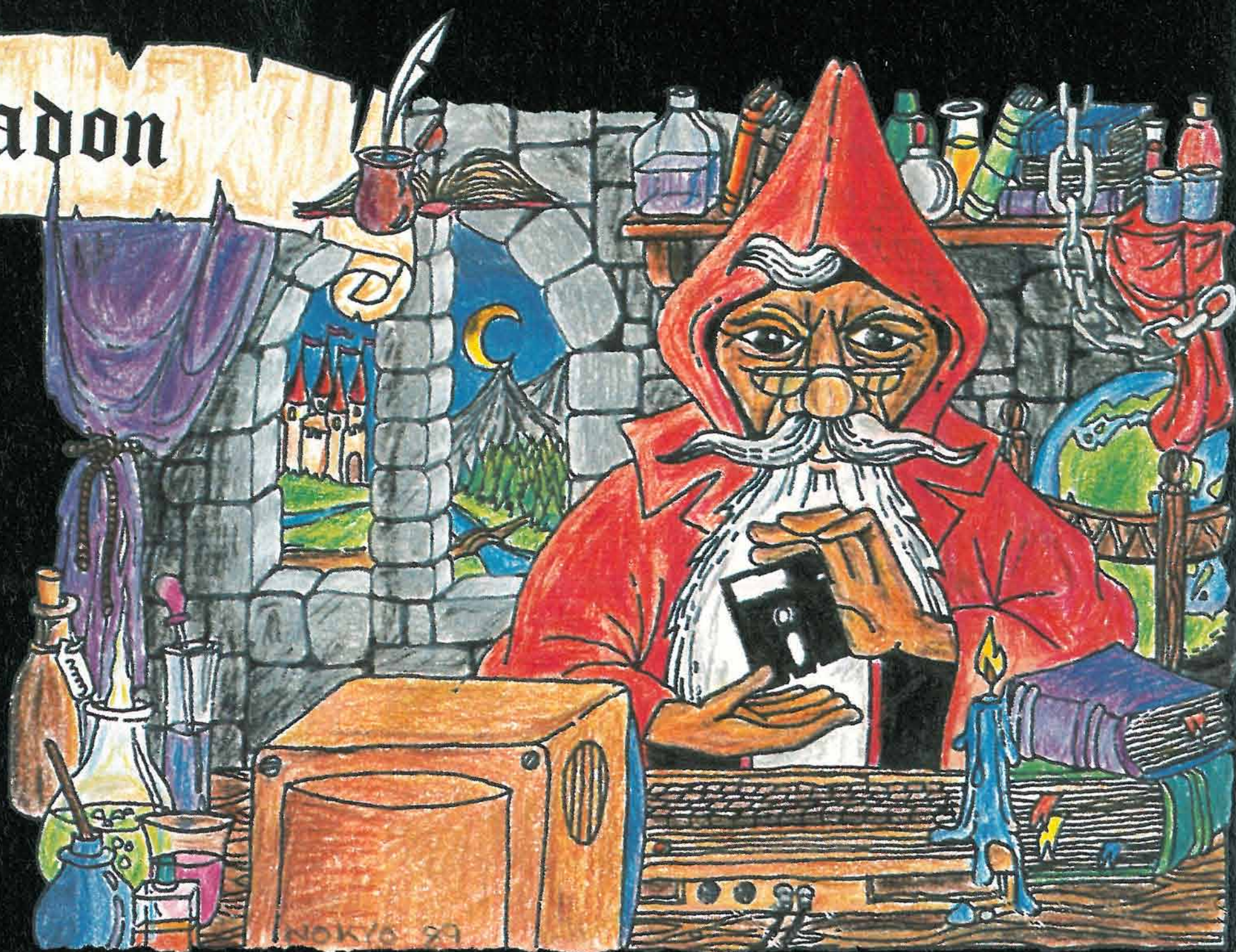
KHISANTH:

Hun er en mærkelig størrelse. Hendes ånde er varmere end en vulkan, så man kan ikke komme på "close combat range", og pile og andet kasteskyts virker lige så godt (dvs. slet ikke!). Meeeen... Hvis du har undret dig over, hvorfor Goldmon's stav står under "long range weapons", så var det måske en ide...



Saradon

Vær hilset, eventyrere! Troldmanden Saradon lægger denne gang ud med en gave til læserne - en komplet eventyrløsning til et af tidens mest populære adventures til Amiga og PC. I tilgift er der den sædvanlige blanding af læserbreve og tips. Hvad mere kan en rigtig eventyrer ønske sig?



VI LØSER:

“Leisure Suit Larry”

Hovedpersonen i dette grafiske eventyr fra Sierra hedder Larry. Larry Laffer. Larry er omkring de 40, håret er ved at blive tyndt, og det er ikke længe siden, han flyttede hjemmefra. Som du kan høre er vores kære Larry ikke helt normal, og faktisk har han et LILLE og (gulp!) unævneligt problem, der er begyndt at gå ham på nerverne. Larry er ...ahem... jomfru (der fik jeg det sagt!), og han har indset, at det er ved at være sidste udkald, hvis han nogensinde skal miste sin uskyld. En dag tager han sig sammen og køber et hvidt jakkesæt af sidste mode, hvorefter vor helt - kun bevæbnet med en tyk tegnebog og en spray mod dårlig ånde, kaster sig ud i det vilde natteliv.

LARRY PÅ BAR BAR BAR...

Larry begynder sin aften på gaden lige udfor Lefty's Bar, der absolut er et studie værd. Gå indenfor, sæt dig ned på den ledige barstol og bestil en whisky. Drik den endelig ikke, men gå i stedet ud i baglokalet, hvor du vil møde en fortrukket stødder. Giv

ham din whisky og modtag hans kostelige gave - en fjernbetjening (du får brug for den!). Tag rosen på det lille bord og gå igennem døren på højre siden af skærmen. Nu skulle du gerne befinde dig på barens toilet - et absolut sundhedsskadeligt sted. Ignorer den unævnelige aroma og koncentrer dig i stedet om prosaen på væggen. De første par strofer er komplet utydelige, men med lidt held falder du over et vigtigt kodeord. Når dette er overstået, bør du underkaste vasken en grundig undersøgelse og rapse den diamantring, du finder. Gå nu tilbage til forlokalet og bank på den polstrede dør. Sig løsenet fra lokummet, og du vil blive lukket ind til et møde med vel nok verdens fedeste alfons. Selvfølgelig kunne du betale for "ydelserne", men hvorfor dog det, når man kan få det gratis? Kort og godt: Alfonsen skal lokkes væk, men hvordan? Svaret er ganske simpelt. Tænd for fjernsynet med fjernbetjeningen (use remote) og zap dig igennem kanalerne med kommandoen "change channel", indtil du finder et program, der

matcher alfonsens intelligensniveau. Så går turen op ad trappen til et rodet loftsværelse, komplet med luder, vasketøj, vindue og bord. Ignorer luderen (nemlig! Vi tager ingen chancer i disse AIDS-tider), undersøg bordet og stjæl det slik, du finder. Hop nu ud af vinduet og ned i containeren (!), der også skal gæses



nærmere efter i sømmene - indefra. Efter at have taget hammeren forlader du stedet (bemærk pilleglasset i vinduet til højre) og søger ud på gaden igen. Gå helt ud til kantstenen (men endelig ikke længere!) og praj en taxi med kommandoen "hail cab". Hop ind (enter cab) og forklar chaufføren, hvor du vil hen - i dette tilfælde "casino". Efter en kort, men hasarderet køretur skulle du gerne nå frem. Betal chaufføreren (HUSK det!), og du kan hoppe ud igen.

LARRY PÅ CASINO

Vel ude af taxien står Larry foran en imponerende bygning af glas og beton. Vent lidt, og en mand kun iført tønde og seler vil vade ind på scenen. Køb et æble af ham og gå derefter ind på casinoet.

Ignorer foreløbig spillehallen og fortsæt mod nord til elevatorafsnittet. Undersøg askebægeret i bunden af skærmen og tag det discoteks-pas, du finder, før du atter begiver dig tilbage til syndens hule. Vad hen til en enarmet og indtast "put money in machine" for at kalde spilleskærmen frem. Her er det en god ide at gemme positionen, idet de næste trin kræver en smule held. Sæt indsatsen på \$20 (så vinder - eller taber - du hurtigst) og spil løs, indtil du har har vundet \$250. Forlad nu etablisementet for at praje en taxi og kør hen til supermarkedet, "shop", som tidligere beskrevet.

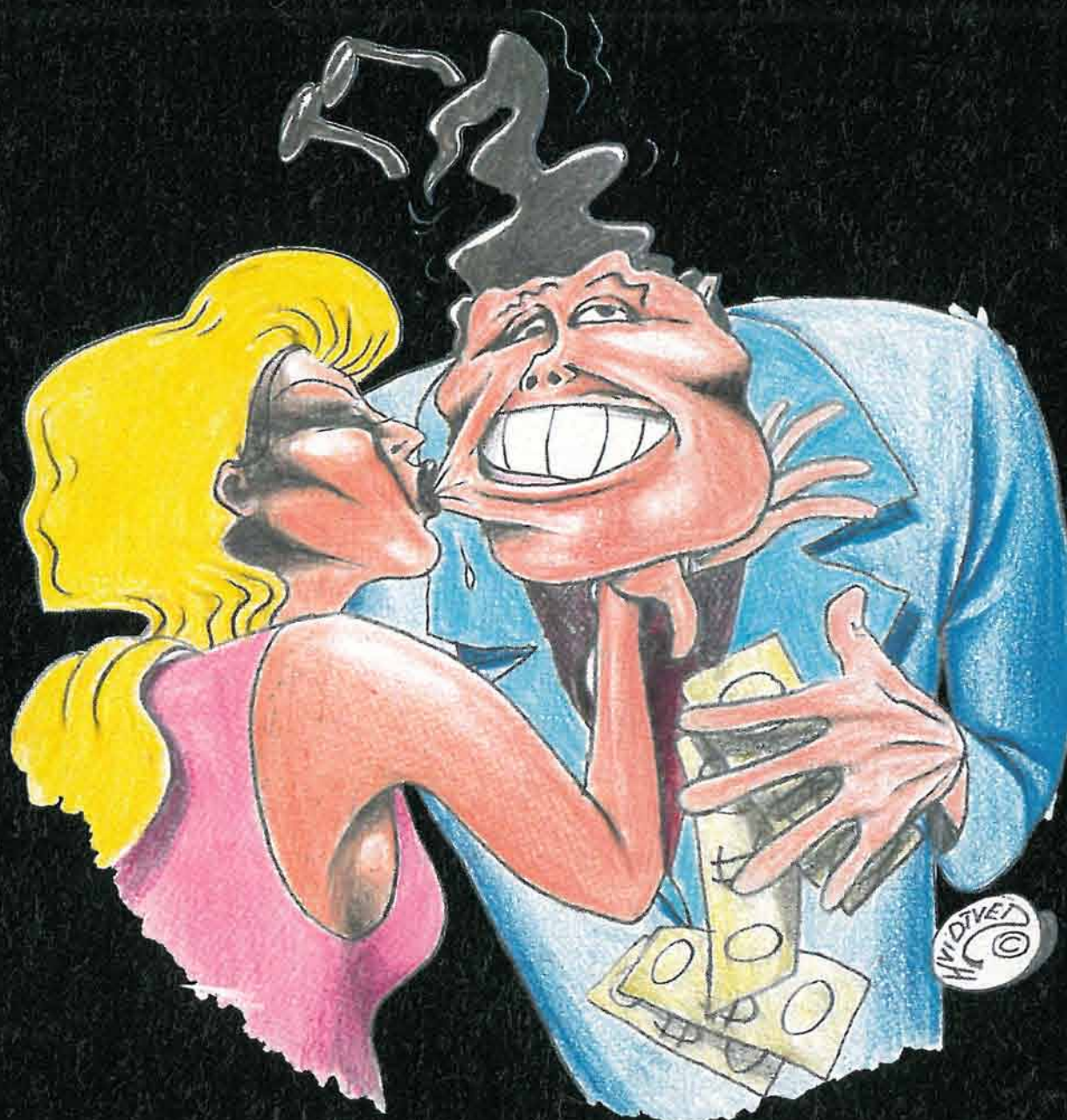
LARRY PÅ INDKØB

På dette tidspunkt begynder Larrys dårlige ånde at nå kritiske højder, og det er på tide at bruge den medbragte mundspray. (Husk spillet igennem at holde den friske ånde ved lige!) Gå ind i butikken og find en flaske vin og et blad. Gå derefter over til skranken og spørg efter et kondom. Efter at have valgt smag, farve, konsistens mm. og været blevet til grin overfor alle kunderne, anbefales det at betale og ellers skynde sig ud. Vent lidt her (du kan fx læse de frække aftaler på telefonboksen!), og en russisk fulderik vil slingre ind på skærmen. Giv ham vinen for en lommekniv og begiv dig ned ad gaden mod højre.

LARRY MØDER KÆRLIGHEDEN

Du befinder dig nu udenfor discoteket. Vis det fundne medlemskort til udsmideren og gå indenfor. Ignorer alle de ensomme mænd ved bordene, men sæt dig overfor den smukke blondine og byd hende op. Efter en halsbrækkende (og loftsødelæggende!) dans er det på tide at skrue charmen på. Sæt dig igen, se hende dybt i øjnene (look at girl) og giv dig i snak med hende. Efter nogle minutters samtale er hun lige ved at være der! Giv hende slikket, ringen og rosen, og hun er VILLIG... til at gifte sig med dig! Stik hende \$100 for at leje

brug for noget vin for at komme i "stemning". Tænd for radioen (push knob), og du vil høre en reklame for udbringningssprut. Noter telefonnummeret og begiv dig ned på 1. sal igen. Desværre er mønttelefonen her fyldt med tyggegummi, så turen går med taxi tilbage til butikken. Brug mønttelefonen udenfor og bestil noget vin til brudesuiten (use phone. 5558039. wine. honeymoon suite), før du tager tilbage igen. Blondinen sidder stadig på sengen og venter på dig - nu i selskab med en god flaske. Byd hende et glas (pour wine) og tag så tøjet af! Efter en grim overraskelse skal du bruge kniven for at befri dig for de snærende bånd.



brudesuiten på casinohotellet. Hvis du efter denne uforudsete udgift har mindre end \$150 i kontanter, skal du tage hen til casinoet og gamble som før - ellers kan du køre direkte til kirken. Tag dig en snak med blotteren udenfor og gå ind i Guds hus. Vad op til plasticalteret og gift dig med pigen (marry girl - det koster \$100!). Gå nu tilbage til casinoet og find rummet med elevatoren, der skal entres bagfra. Køb op til fjerde sal med ordren "four" og bank på døren med det røde hjerte.

SÅ ER DET SENGETID!

Vel indenfor vil du igen møde blondinen. Kys hende på kinden, og du vil erfare, at hun har

helt hen til det nærliggende vindue. Kvas ruden med hammeren og tag pilleglasset, før du haler dig selv i sikkerhed igen (go railing. untie rope) og tager en taxi tilbage til casinoet. (Bemærk: Dette er den SIDSTE taxitur!)

DEN ÆGTE KÆRLIGHED..

Kør med elevatoren op på ottende sal og giv dig i snak med den tiltalende pige ved omstillingsbordet. Giv hende, hvad hun vil have (ikke dig - pillerne!), og vejen er fri. Undersøg bordet, tryk på den knap, du finder, og dørene til elevatoren glider op. Nu lakker det mod enden!

Kør op på taget og gå gennem den rigt udsmykkede lejlighed og ud på taget. Her vil du møde en smuk kvinde, helt alene i et boblebad. Tal med hende, efterkom invitationen (strip!) og hop ned i badet. Se lidt nærmere på pigen og påbegynd en samtale - hun skal åbenbart have et eller andet for at blive hed. Undersøg håndklædet - Eve står der - og tænk tilbage på dine, forhåbentlig for længst overståede, religionstimer. Nemlig, Adam og Eva. Her skal syndefaldet dog ske med omvendt fortegn: DU skal give æblet til hende og ikke vice versa. Der var den! Ophidset følger Larry med Eve ind i hendes luksuriøse soveværelse og nyder kærlighedens frugter resten af natten...

LARRY PÅ SJOV!

Ja, det var så historien om, hvordan Larry Laffer, efter mange prøvelser, endelig fandt både den fysiske og den "sjælelige" kærlighed. Smukt, ikke?

Men der er mange andre morsomme ting i spillet. Har du prøvet at gå på WC? OK, men huskede du så at trække ned? Har du nogensinde taget en flaske vin med i taxien? Eller gået i seng med luderen uden kondom? Måske har du heller ikke mødt den oppustelige dukke i taglejligheden? Eller prøvet at krydse den trafikerede gade? Kort sagt: Bare fordi du har klaret Leisure Suit Larry, behøver du absolut ikke være færdig med spillet. God fornøjelse!

Tag rebet, forlad rummet og spil dig, med dine SIDSTE \$10, til omkring \$50 på den enarmede tyveknægt. Køb nu med taxien tilbage til Lefty's Bar.

LARRY OG BETALINGSKVINDEN

Gå indenfor og brug koden til at komme op til luderen igen - alfonsen skulle gerne STADIG se fjernsyn. Tag tøjet af, ifør dig kondomet og hop så op i sengen. Efter endt dont er det en god ide at tage kondomet af hvorefter du kravler ud ad vinduet. Læs magasinet, og du har en god fornemmelse af, hvad der nu skal ske. Bind rebet, først til gelænderet, så til dig selv og læn dig udover kanten af afsatsen -

Breykassen



KNUS OG KRAM!

Kære Saradon.

Jeg er en adventure-glad pige, som har brug for din hjælp i disse eventyr:

Robin of Sherwood:

Er der andre steder at gå til end Nottingham, Rhiannon's Wheel, Tree, Herne's Holy Tree, The Outlaw Camp, Templars Camp, Waterfall (Herne's Cave), Castle de Belleme, Wickham Village, Kirklees Abbey og Leaford Grange?

Hvordan får jeg "Friar Tuck" med mig?

Når man er i Nottingham efter mørkets frembrud, skal man så have fat i skatten i slottet? Hvis ja, hvordan?

Hvordan kommer jeg ind i Leaford Grange uden at dø?

The Neverending Story:

Hvordan kommer jeg ind i "Ivory Tower"?

Jeg takker dig ydmygt på mine grædende knæ, hvis du vil hjælpe mig, Saradon!

Knus & Kram fra

Dorte "Marion" Andersen, Vordingborg

P.S. M.H.T. hele eventyrløsnin-ger, så synes jeg, at I højest skal udgive een om måneden - ellers er der jo ikke noget ved det, vel?!?

Kære Dorte.

Du kan tro, at det varmede mit gamle troldmandshjerte at få et brev fra en pige, da 99% af den indkomne eventyrpost

stammer fra hankøns-væsener (af alle afskygninger). Men der må være flere eventyr-glade piger ude i landet. I skal ikke være bange for at skrive ind - Saradon bider skam ikke!

Tilbage til problemerne. Det ser ud til, at du har gennemtrawlet Sherwood godt og grundigt, og du har da også kun glemt et eneste sted - det vender vi tilbage til.

Broder Tuck kan du roligt ignorere, og Leaford Grange er der kun til pynt, men med skatten i Nottingham har du fat i noget vigtigt. Du har sikkert opdaget, at du ikke kan åbne kisten selv, og du skal nemlig også have en professionel til at klare ærterne for dig. Når du har befriet Marion fra den onde Simon, skal du - hvor underligt det end måtte lyde - finde vej gennem skoven til lokationen lige SYD for Leaford Grange. Undersøg buskene her, og du vil med Marion's hjælp finde en skjult gang, der vil føre dig til Siward the Thief. Og så er der ikke langt igen...

Vi går videre til The Neverending Story. Du skal slet ikke ind i Elfensbenstårnet før i del 3, hvor du skal bruge nøglen fra andet afsnit. Og så er jeg forresten helt enig i din mening om eventyrløsninger.

vej, og hvad skal jeg på kontoret?

Kentilla: Hvad gør jeg efter at have passeret floden? Hjælp mig!

Den Fortabte

I Seabase Delta skal du kortslutte kontakten - "short switch" - med en gaffel for at omvende transportbåndet. På kontoret skal du undersøge automaten og derefter proppe dit stjålne ID kort i sprækken. Nu er der kun tilbage at skrive under, før du kan få fornyet

din jernbanelicens, men i bedste eventyrstil er dette ikke helt nemt. Der er nemlig ingen kuglepenne i nærheden! Efter at have svunget dig over floden i Kentilla skal du snøvele dig vej gennem skoven og ud i sumpen, hvor du skal redde en kvinde ved navn Timandra. Hvis du her slæber rundt med liget af den rallende Quarg, vil du slippe for en masse besvær med ulækre tentakler og edderkopper.

AMIGA ADVENTURES

Kære Saradon

Vi er Kim the Conqueror og Fess the Great, og vi har fået et åbentbart uløseligt problem: Vi kan ikke komme videre i Uninvited - nærmere bestemt i labyrinten. Vi har vist den enlige zombie medaljonen, men den synes ikke at have nogen effekt på hele gruppen af zombier. Hvad skal vi gøre, i fald vi SKAL forbi disse? Skal vi bruge drivhuset eller effekterne i samme til noget, og hvad skal vi gøre ved edderkoppen i grotten under alteret? Vi HAR gennemført Shadowgate, men har alligevel to spørgsmål: Kan vi komme igennem døren i brøndrummet, og kan vi slå hobgoblin'erne ihjel?

Med venlig AMIGA-hilsen

Kim og Fess

Kære Kim og Fess! Jeg vil starte med at takke mange gange for jeres detaljerede Shadowgate-løsning (jeg bringer et uddrag i tipssektionen) og ellers bede jer holde øje med postkassen - jeg blev

nemlig så rørt over jeres arbejdsomhed, at jeg fluks beordrede min redaktør til at sende jer en lille belønning (Det kan godt være, at Søren har bukserne på, men det er MIG, der holder tryllestaven!).

Zombie-grupperne i Uninvited skal I sørge for at undgå, når I vader rundt i labyrinten. Vær istedet på udkig efter en korsformet grav, der kan bringe jer videre i spillet. I drivhuset vrirler det med døde planter, men en omgang vand kan bringe den tilsyneladende tomme urtepotte til spiring og i tilgift udstyre jer med en effektiv monster-killer. Edderkoppen skal I bare holde jer fra!

Jeg, den mægtige Saradon, har ligeledes klaret Shadowgate uden hverken at åbne døren i brøndrummet eller slagte de klamme goblin'er og tror faktisk, at problemerne er mulige at klare. Kan nogen modbevise denne påstand?

RALLENDE BANANAS

Kære Saradon

Tak for det gode blad. Vi er to Bard's Tale III fanatikere, som har et større problem: Vi kan ikke få "Nightspear", der skulle ligge på øverste etage af Valarian's Tower. Vi har hentet "Water of Life" i Krystalpaladset og ellers prøvet alt, men intet har virket - hverken de af manualen foreskrevne taster "e" eller "w" eller tyngdekrafttrolddommene. Hjælp os, før vi går rallende bananas...

Lars Jacobsen og Mikkel Lerche, København

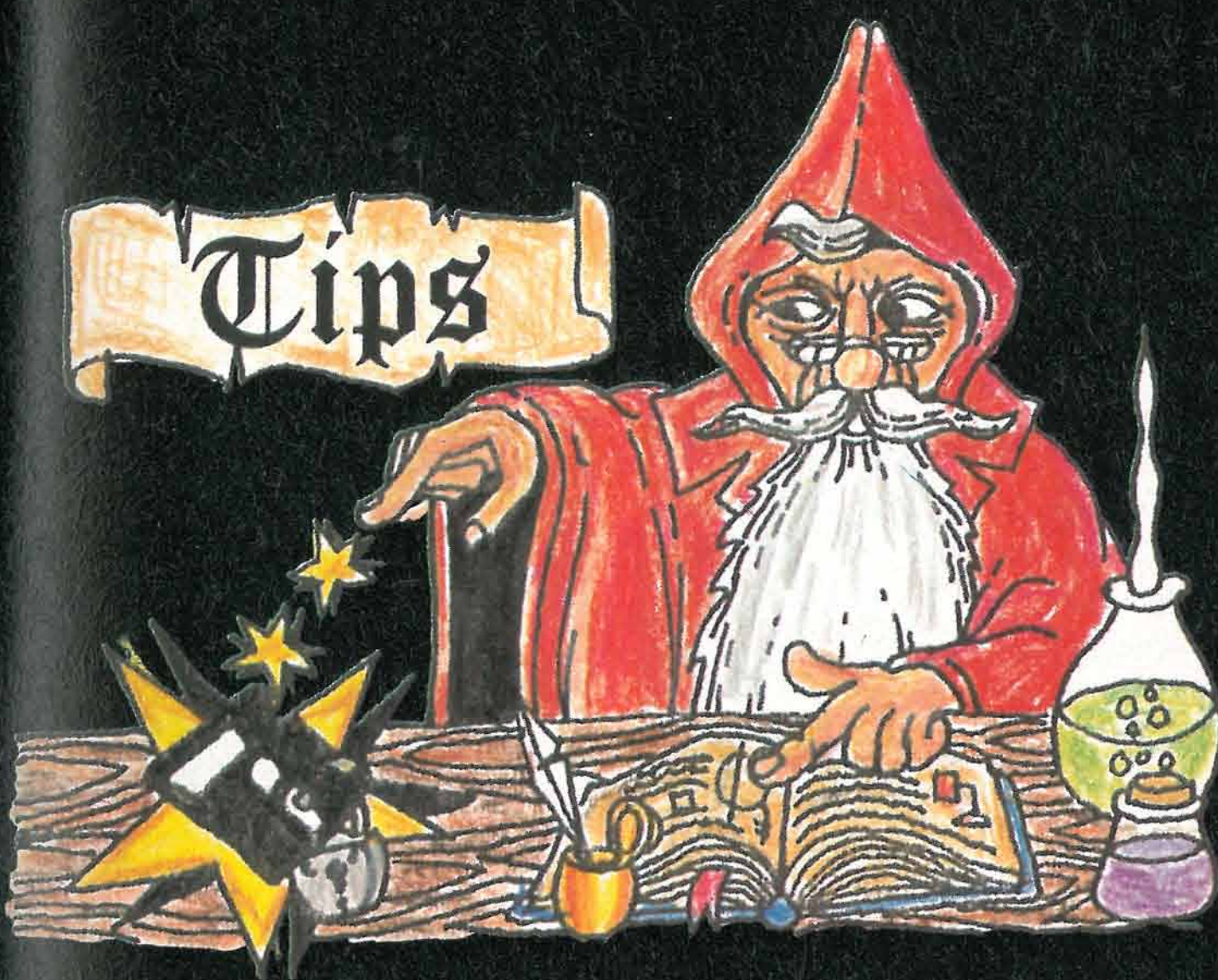
Vær hilset, Lars og Mikkel! Desværre kan jeg ikke hjælpe jer med jeres problem, men da jeg har på fornemmelsen, at mange rollespillere rundt omkring i landet sidder og roder med netop dette produkt, vil jeg opfordre alle til at sende tips, hints og kort til den sædvanlige adresse. Og så håber jeg ikke, at I går rallende bananas - hvordan DET så end ser ud?

FORTABT FREAK

Hej Saradon

Jeg er en fortabt eventyrspiller, der er gået helt i stå i Seabase

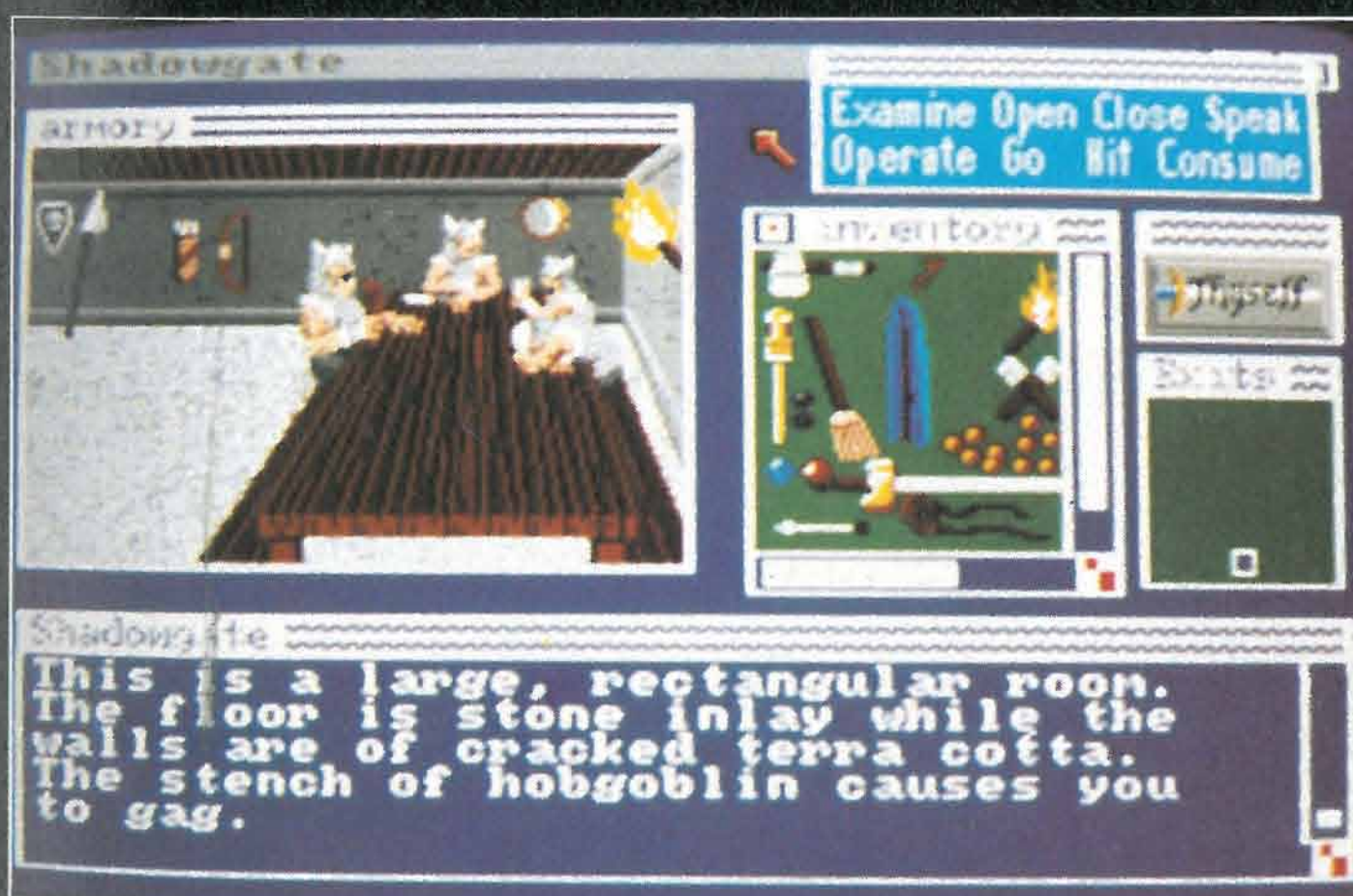
Delta: Hvordan får jeg transportbåndet til at køre den anden



SHADOWGATE

Kim og Fess fra Århus har sammen udarbejdet en komplet løsning til Shadowgate. Desværre er her kun plads til et uddrag, men lidt har også ret: "Det er klogt at medtage så mange fakler som muligt. Derved kan man, så snart skærmen flimrer, tænde en ny og undgå at dø på denne kedelige måde. Alle effekter i spillet skal kun bruges en gang (undtagen krystalkuglen), og kan derfor

lægges umiddelbart efter brug. Scrolls/bøger udgør den magiske del af Shadowgate, selvom de dog er uden betydning for første del af spillet, altså før man passerer borggården. Derefter bruges disse på den måde, at man åbner scrollen/bogen og "operater" denne. For øvrigt kan der læses om dette og meget andet, bl.a. om din mission som helhed, i bøgerne i biblioteket."



Shadowgate - AMIGA

LORDS OF TIME

Selvom dette spil er et af Level 9's første, er det efter min mening også et af de bedste. I Tidszone 2, istiden, gælder først og fremmest om at få fat i en jakke, så man undgår at fryse ihjel. Når du møder elefanten, skal du lave et bål med benzinen

fra Zone 1. Dette vil få elefanten til at gå ud af sit gode skind - i bogstaveligste forstand - og jakken er din! I en af bjergets huler finder du endvidere en istap, som du desværre ikke kan nå. Råb af den!

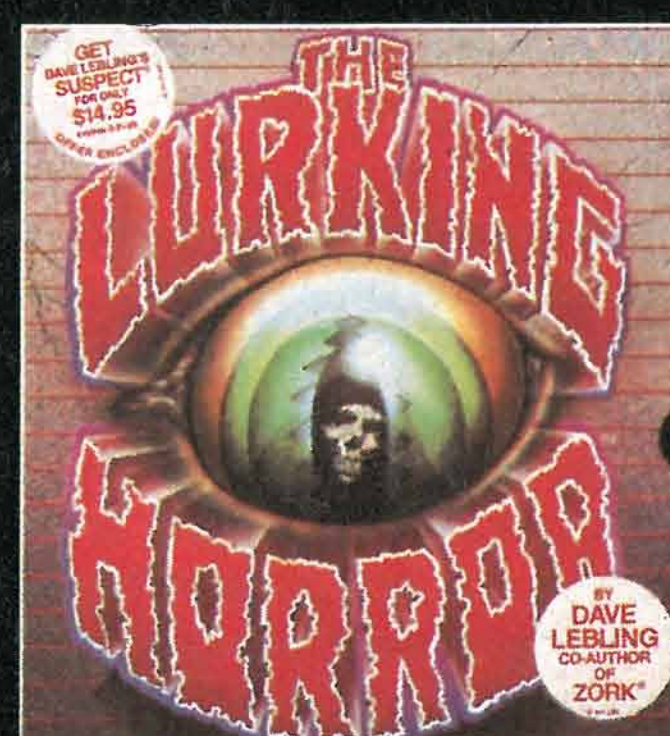
MANIAC MANSION

Selvom Maniac Mansion er et 100% joystickstyret adventure, er det så problemorienteret, at det vil være på sin plads med lidt hjælp her i Fantasy-sektionen. Et sted i stueetagen finder du en flaske fremkaldervæske, der står allerøverst i en reol. Hvis du prøver at nå den, falder flasken på gulvet, og dens indhold løber ned i en rist, men bare rolig: Du har ikke gjort noget galt. Udenfor

huset, lige til venstre for hoveddøren, finder du en rusten rist gemt bag nogle buske. Efter en tur i fitness-maskinen på anden sal kan gitteret åbnes uden besvær, og vejen til rørsystemet under herregården er banet. Hernede finder du bl.a. fremkalderen fra før (brug svampen) og en ventil, der sørger for vandstanden i pool'en.

LURKING HORROR

Er det bare et tilfælde, at GUE-instituttet har landets højeste selvmordsprocent? Og hvem - eller rettere HVAD - er det, der hemsøger de mørke gange? Svarene får du i Lurking Horror. Damptunnelerne under instituttet vrirler med sorte rotter, og medmindre du finder en smart måde at tilintetgøre dem på, tilintetgør de dig! Stik øst for den lem, du kom ned ad, finder du en ventil. Brug kobenet til at løsne den og skru så helt op, når rotterne kommer. Det MINDST overnaturlige i Lurking Horror er nok den "urchin", der lusker rundt



som en tyv i mørket (og det er han også!). Det nytter ikke at give ham en finger, så vis ham hele hånden!

WINTER WONDERLAND

De fleste "puzzles" i dette polareventyr er ret logiske, men eet af dem har voldt mange gæve eventyrere store problemer. Spørgsmålet lyder således: Hvordan får jeg fat i hovednøglen, The Master Key, der hænger i hotellets foyer? Hent støvsugeren der står på dit værelse, og giv den til stuepi-

gen, frk. Thompson. Hun giver dig et stykke sæbe, der meget vel kan siges at være nøglen til dit problem. Gå ned i foyeren og "press master key into soap" for at lave et aftryk af nøglen i sæben. Smut nu over floden og ind i indkøbscentret til låsesmeden, der villigt laver en falsk nøgle til dig. Gratis!

POLICE QUEST

I dette Sierra-eventyr spiller du rollen som Sonny Bonds, politibetjent i byen Lytton. For at "berolige" rockerne på vinbaren skal du give dem lidt knippelsuppe med staven fra din bil - og prøv så at vælte deres motorcykler! Når du senere skal uskadeliggøre spritbilisten, får du brug for at foretage en spiritusprøve (perform test), før du kan bure ham inde. Men pas godt på! Selv om stodderen mildt

sagt er plakat, er han ikke helt ufarlig - husk håndjern!



MARKED

I GP's supermarked giver vi dig hver måned adgang til alt det software og tilbehør, som ingen computer-ejer bør være foruden. Og hvis du er abonnent (eller beslutter dig for at blive det) får du tingene til priser, som du ikke finder mage til noget andet sted. Læg mærke til, at det er computer-freaks som dig selv, der har udvalgt varerne - ikke en tilfældig forretningsmand med dollar-tegn i øjnene. Det er DIN garanti for, at alt er af den bedste kvalitet.

SPAR PENGE - TEGN DIT ABONNEMENT NU!

Hvis du tegner abonnement på "Games Preview" NU, vil du i et helt år automatisk få tilsendt det allernyeste nummer af bladet - endnu FØR det er ude i kioskerne. Som abonnent får du dit eget personlige medlems-nummer, som giver dig mulighed for at spare oceaner af penge (du kan jo selv gå på opdagelse i vores Supermarked, og se de store rabatter abonnenterne får!). Det eneste du skal gøre er at udfylde kuponen bag i bladet og sende den ind - porto'en har vi sørget for. På forhånd tillykke med dit abonenment på "Games Preview" - Danmarks eneste spil-magasin.

Pris - Kr. 295.-

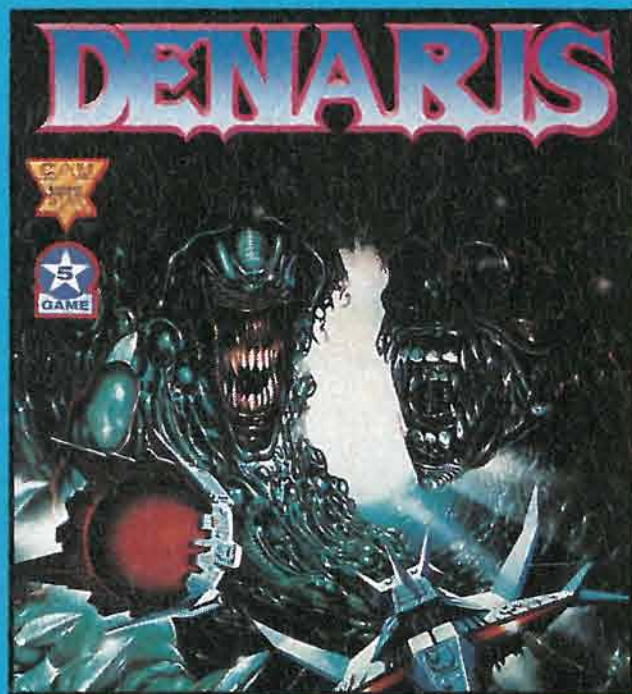
TOPSPIL TIL LAVPRISER!

DENARIS

Dette er fortsættelsen til "Menace" - det klassiske rum-spil til Amiga'en. Med DENARIS i drevet får du endnu mere rå action. Et orgie i grafik, lyd og action! Amiga Interface skrev: "Det bedste shoot'em up nogensinde!".

Pris - Kr. 349.-

Abonnements pris - Kr. 299.-



BATMAN

Da dette Amiga-hit blev anmeldt i GP nr. 2 var det samlede testhold imponeret. Et citat: "Grafikken i Amiga-versionen er meget velanimeret med stor sans for detaljer, og Batman ligner sig selv på en prik... Et godt, gedigent arcade adventure... Det er lykkedes for programmørerne at overføre stemningen fra filmen."

Pris - Kr 449.-

Abonnements pris - Kr 399.-



LAST NINJA 2

Spillet, som en samstemmende computerpresse kårede som et af de bedste til 64'eren nogensinde.

Grafikken er utrolig flot og musikken siger simpelthen spar 2 til alt, hvad du endnu har oplevet.

C64 bånd:

Pris - Kr. 229.-

Abonnements-tilbud - Kr. 179.-

C64 diskette:

Pris - Kr. 269.-

Abonnements-tilbud - Kr. 219.-



SPEED KING

Vejenes herre og tidligere styrepind i Tusindårsfalken.

Speciel favorabel pris til medlemmer med skyde-feber! Denne joystick hører til i Rolls-Royce klassen...

Pris - Kr. 219.-

Abonnements-tilbud - Kr. 189.-



SE HER COMMODORE-FREAKS!

T-SHIRTS

Flotte T-shirts med Commodores logo. Virkelig god kvalitet.

Pris - Kr. 87.-

Abonnements-tilbud - Kr. 77.-

KRUS

Disse dejlige krus, smukt udført i hvid fajance, prydes af Commodores blå/røde logo. Får theen, kaffen, eller hvad du nu drikker, til at smage 1000 gange bedre.

Pris - Kr. 36.-

Abonnements-tilbud - Kr. 32.-



FÅ STYR PÅ DINE DISKETTER!

RUMMELIGE DISKETTEBOKSE

Boksene er antistatiske, og beskytter effektivt dine disketter mod snavs og støv. Leveres i to udgaver: 5 1/4"-boksen passer til Commodore 64 og PC-disketter, og rummer 100 disketter. 3 1/2"-boksen passer til Amiga-disketter. Begge udgaver er forsynet med skilleblade, som sikrer den bedst mulige over-skuelighed. Boksene har praktisk vippelåg og lås, så du kan holde pilfingre på afstand.



(5 1/4") Pris - Kr. 79.-

Abonnements-tilbud - Kr. 64.-

(3 1/2") Pris - Kr. 115.-

Abonnements-tilbud - Kr. 90.-

SMARTE DISK-LABELS

Giver dine disketter et mere ensartet og professionelt "look". Leveres til Amiga, Commodore 64 og PC i ruller af 100 stk.

Pris - Kr. 100.-

Abonnements-tilbud - Kr. 50.-

PRAKTISK PLONKERBOKS

Et simpelt, men genialt redskab for den moderne computer-bruger. Fastgør plonkerboksen til din monitor el. lign., og brug den som holder til dine disketter, så de ikke ligger og flyder over hele bordet. Passer til alle diskette-typer.

Pris - Kr. 49.-

Abonnements-tilbud - Kr. 39.-

MICROFICHE FILE II

Programmet til ham, der gerne vil holde styr på sine ting! Micro-fiche File er et af de bedste kartoteksprogrammer på markedet.

Vi sælger det for kun:

Pris - Kr. 795.-

Abonnements-tilbud - Kr. 495.-



FANTASTISK LYSPISTOL TIL DIN AMIGA!

I samarbejde med WorldWide Software har vi sammensat denne attraktive værdi-pakke, som en eksklusiv lækkerbidsken til GP's læserskare: Den fantastiske ACTIONWARE lyspistol + Megas-pillet P.O.W., hvor det vrirler med onde fjender, som du kan afprøve din smarte pistol på! Kvalitet til særpris:

Pris - Kr. 995.-

Abonnements-pris - Kr. 695.-

PUBLIC DOMAIN!

"Public Domain" software er GRATIS (vi opkræver dog et mindre gebyr for disketten og ekspeditionsomkostninger - se kuponen bag i bladet), og programmerne må gerne kopieres. De er ikke be-skyttede, så i de fleste tilfælde kan du uden videre gå ind i programmet og evt. ændre i det. På den måde lærer du også en masse om programmering.

Games Preview har indsamlet et stort bibliotek af PD-disketter til Amiga, Commodore 64, Commodore 128 og PC. Udvalget er stort, kvaliteten er i top, og i de kommende numre vil vi her i "SuperMarkedet" introducere en ny håndfuld PD-tilbud, som ingen computerfreak med respekt for sig selv kan afslå. Der ligger en skattekasse og venter på dig!

AMIGA

PD1: AmCat, AmigaSpell, Mandala, Wheel, Dux 5, Persmait, Comm, HexCalc, RtCubes, RSL Clock, Icons, Bouncer.

PD2: Missile, Sizzlers, DiskZap, Perfect Sound, Wombat.

PD3: Cookie, Prep, Menu-builder, RunBack, Sunmouse, Bawk,T, Closewb, MWB, Jtime, PascalToc, New Packets.

COMMODORE 64

PD1: Mega GAME disk med over 20 forskellige spil til 64'eren. Prøv dine politiske evner i "Campaign Manager", fat om seksløberen i "Cowboy Shootout", og udryd fremmede livsformer i de utallige rumspil, der også ligger på disketten.

PD2: En lang række populære spil samlet på een disk: Qbert, Quixx, Spøgelseshuset, Painter + mange flere. I tilgift får du "Life Expectancy" - et meget fascinerende test-dig-selv program, der kan forudsige, hvor gammel du bliver!

PD3: Denne PD-pakke er en uundværlig hjælp til alle diskette-brugere. Disketten er simpelthen smækfyldt med de bedste utilities, kopiprogrammer, status-checkere og meget andet. Der er også andre nyttige programmer som f.eks. "64 Test", der undersøger om alt dit udstyr fungerer som det skal: Ram, rom, sprites, SID chip, joysticks osv.

COMMODORE 128

(Virker kun i 128-model!)

PD1: En meget interessant PD-pakke, som rummer programmer af alle slags. Med "Weather Forecast" kan du gå Volborg og de andre kendte meteorologer i bedende, men disketten rummer også et rigt udvalg af uundværlige disk- og printer utilities.

PD2: En stor disk-utility, databaser, tekstbehandling og alt hvad hjertet kan begære af små, spændende rutiner.

PD3: Et stort program specielt til dig, der kan lide at have penne-venner, en nyttig lommeregner og et smart index over adresser og telefonnumre.

PD4: En nem sprite editor, et nyttigt program til checkhæfte administration, diskette programmer, terminal programmer og et væld af flotte grafik-rutiner. Altsammen i en kvalitet, der udnytter 128'erens specielle egenskaber. Hvad mere kan en 128-ejer forlange!

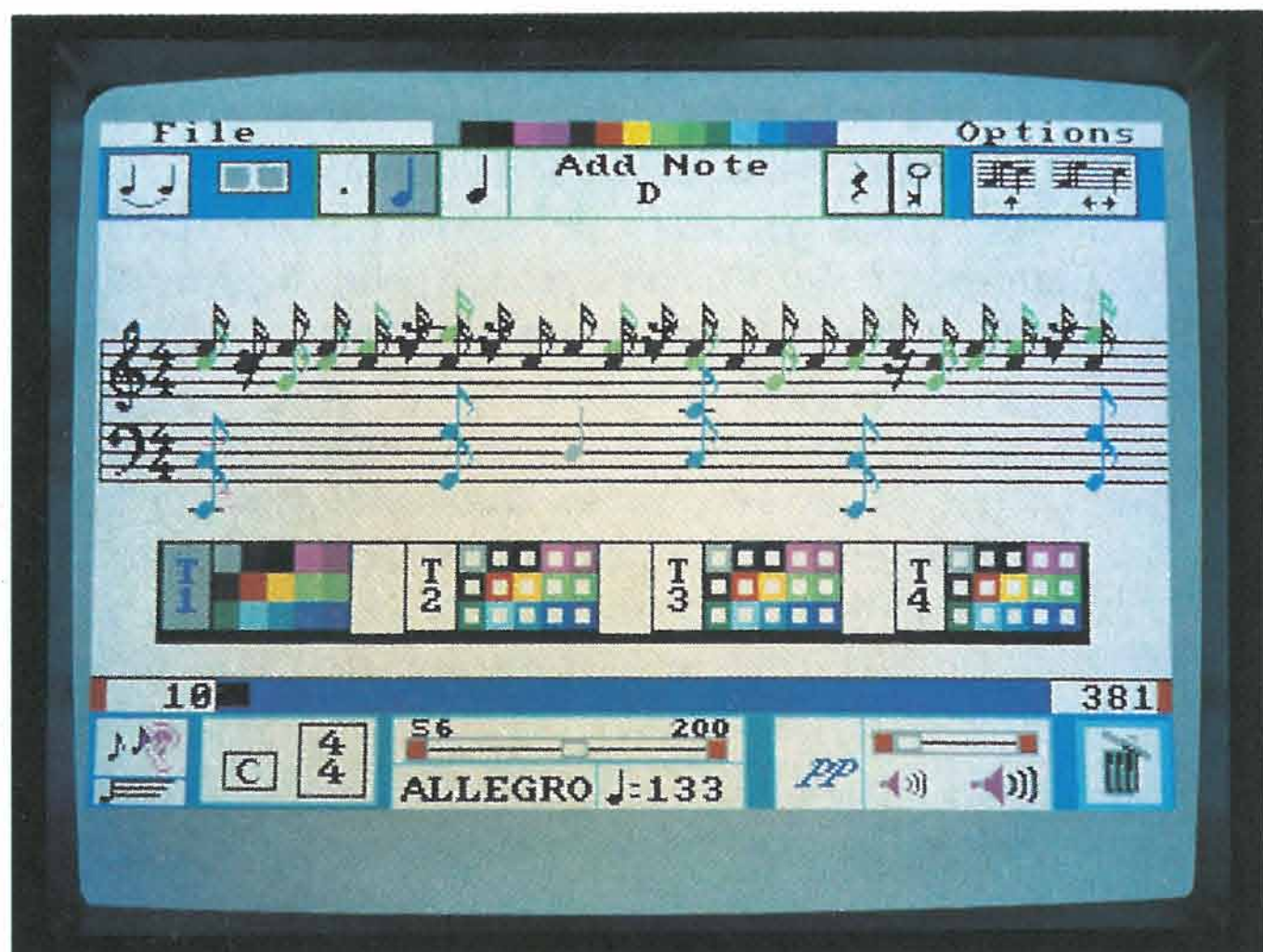
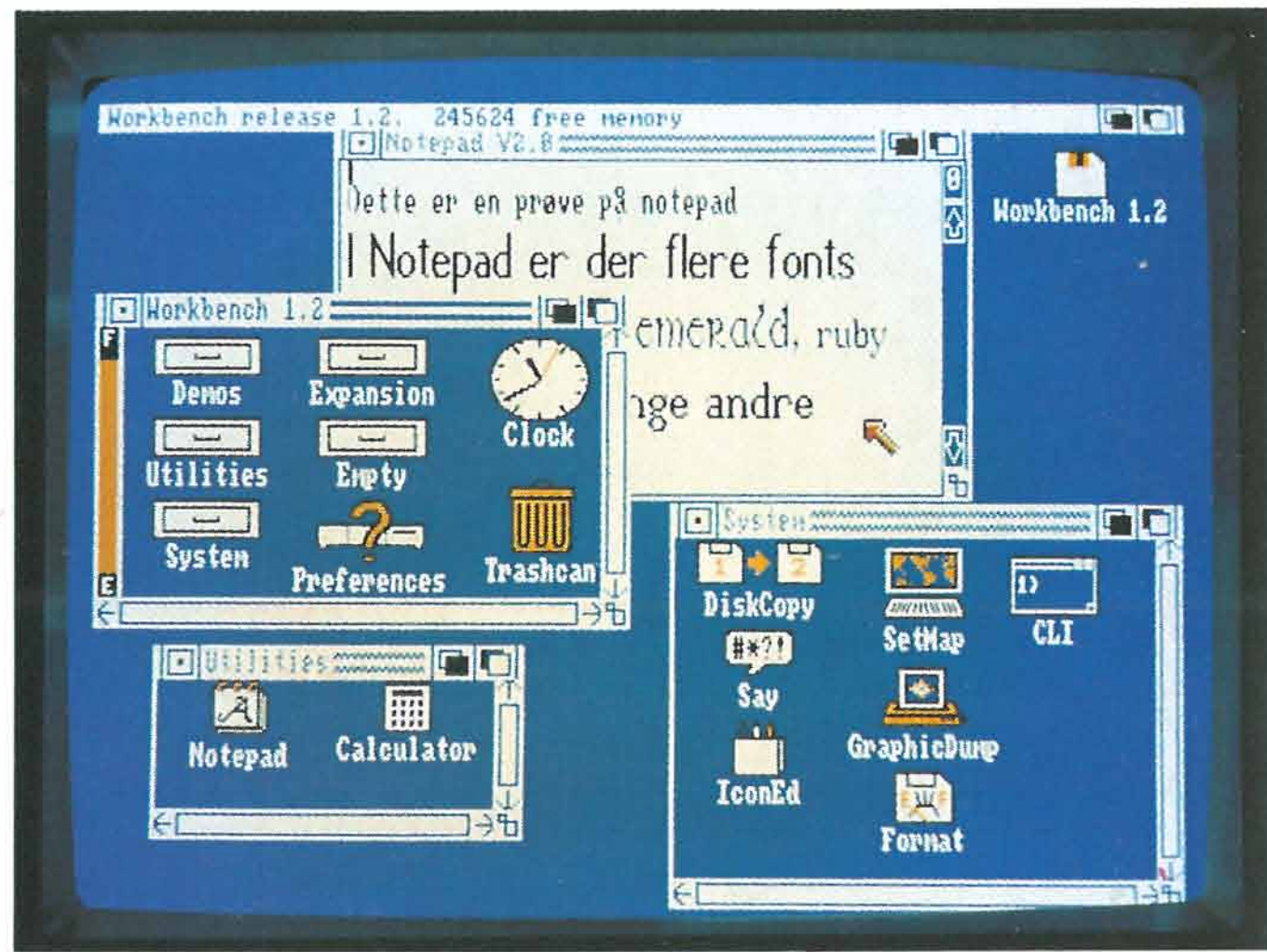
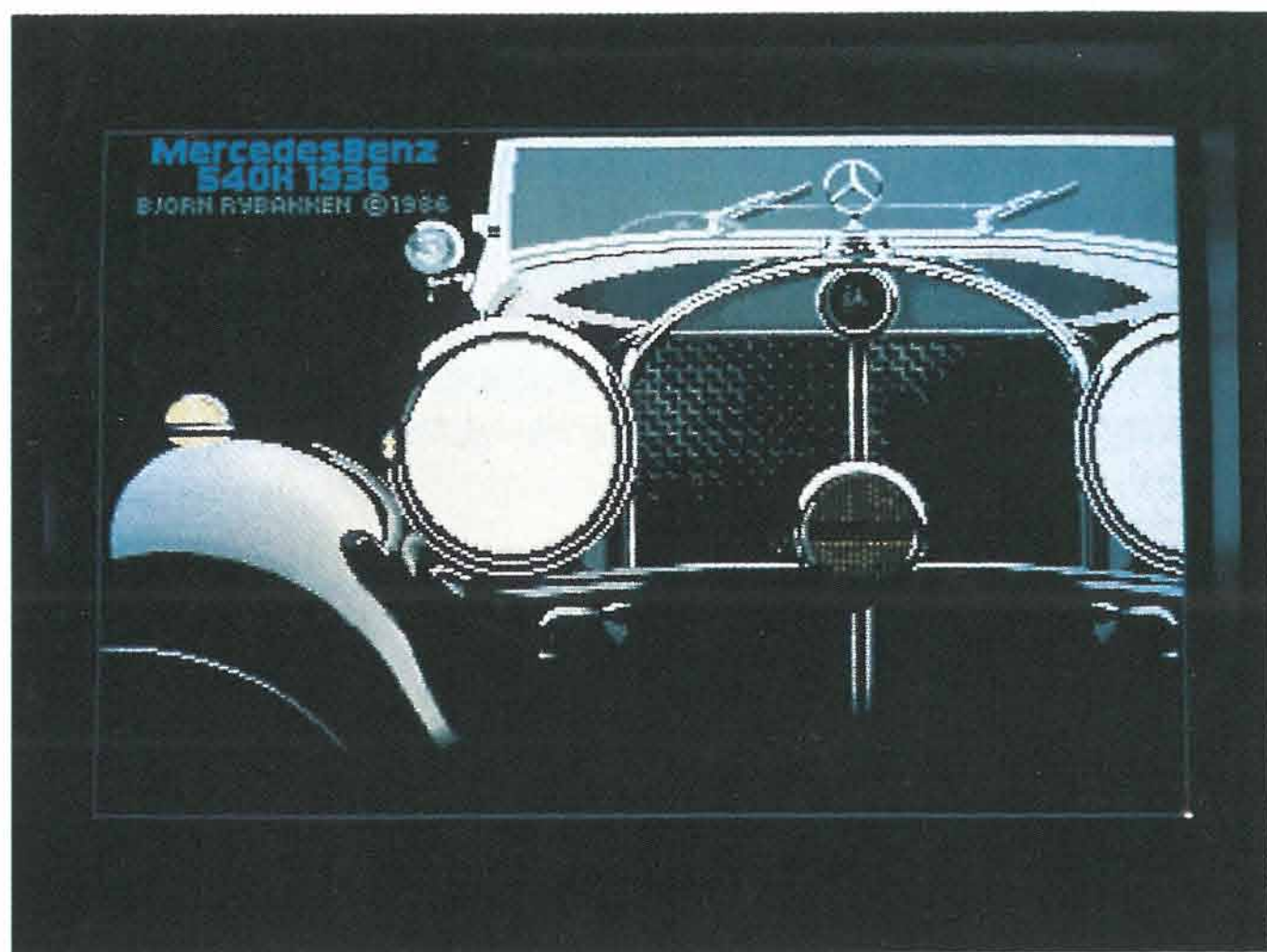
PC

PD1: PASLIB (Turbo Pascal bibliotek), PSOFTRUN (Pascal DOSkommando), DRAIN (Tegneprogram), HANGMAN (Spillet!), LIFE2 (Simuleret cellediv/spil).

PD2: Z80MU310Z80 (CPM 2.2 Simulator!), CHESS (Spillet for skak-mestre!), PC GOLF (Avanceret golf-simulation).

PD3: SUPRTREE (Viser hele diskettens/harddiskens directory struktur), XDIR (Udvidet katalog), VISIPAS (Visible Pascal),

KAN DU DESIGNE EN BIL I 4.096 FARVER MED EN MUS, MENS DU AJOURFØRER ET ARKIV OG SPILLER MOZART?



MED AMIGA KAN DU.

Vi er ikke blevet bindegale. Bare bedre. Derfor har vi udviklet en computer, der kan alt det, der ikke kan lade sig gøre. På én gang. Og som vi for øvrigt ikke kalder en computer, men et arbejdsredskab for idé-mennesker.

Amiga er skabt til at skabe.

Du kan lave Computer Aided Design (CAD). Kun med brug af musen. Fra første tekniske tegning til det færdige resultat sørger den højfrekvente Motorola 68000 og 3 specielle Amiga hjælpechips for 50 skærm billeder i sekundet med 4.096 farver på én gang. Med realtime animation og en fantastisk høj opløsning på 640 x 512 punkter.

I praksis betyder det, at du kan konstruere f.eks. en bil fra bunden og se den i alle enkeltheder på skærmen. Amiga giver dig 512K RAM og kapaciteten kan internt udvides til 1 Mbyte RAM, og i alt til 9,5 Mbyte RAM. Skulle 880K lagerkapacitet på 3,5" drevet ikke være nok, kan du udvide med en 20 Mbyte harddisk.

Du kan arbejde med billeder - enten faste eller video. Billederne digitaliseres og herefter

kan du frit redigere, retouchere, farvelægge osv. - med højere opløsning end på et fjernsyn.

Du kan arbejde med musik, indsamle lyde og gengive dem fuldstændigt nøjagtigt. Med et digitaliseringsinterface og mikrofon kan du gengive alle lyde fra violin til tordenvejr i en kvalitet, der gør det umuligt for almindelige mennesker at høre forskel. Du kan også arbejde med Amigas synthesizer og standardlydbibliotek. Og Amiga kan "tale" med alle instrumenter, der er MIDI-forberedt. Og som det første udstyr i verden følger Amiga musikerens tempo - ikke omvendt.

Alene med hver enkelt af Amigas egenskaber er det kun fantasien, der sætter grænser for mulighederne. Der, hvor det virkelig bliver spændende er, når man kombinerer mulighederne og lader Amiga arbejde på flere ting på én gang.

Og hvis du har lyst, kan du starte med at designe en bil i 4.096 farver, mens din Amiga sorterer dine diskettearkiver og underholder med Mozart.



Commodore

*Fordi fremtiden forlængst
er begyndt.*

Nærmeste forhandler oplyses på tlf.
06 28 55 88/02 43 22 21

☐ Ja, jeg vil gerne have yderligere information om Amiga.

Navn _____

Adresse _____

Postnr. _____ By _____

Sendes i lukket kuvert til:
Commodore Data A/S
Jens Juulsvej 42, 8260 Viby J.